平成7年12月10日発行第2巻第17号通巻第19号

Virtua Fighter 2

ゲーメストムックVol.19

バーチャファイター2 [ACT.3]



That's Final one!!

VIDEO GAME MAGAZINE
GAMEST MOOK VOL.19

980YEN

バーチャ筐体ビッグプレゼント
連続写真で完全理解　連続技
ヤツを止めろ!!ストップ・ザ・ラッシュ
これでシステム完全理解　知識の章
これでファイナル　開発者インタビュー
ライター座談会

最終究極奥義

ゲーメスト増刊＆ムックいろいろある！

■ゲームのことならゲーメストに任せたまえ！
どこよりもスピーディかつハイクオリティな攻略に自信をもってお薦めします。ぜひお試しください。


ストリートファイターII
定価1000円　送料：E
通販番号：No.64


ストリートファイターIIダッシュ
定価1200円　送料：E
通販番号：No.77


餓狼伝説２
定価1200円　送料：E
通販番号：No.91


スーパーストリートファイターII
定価1280円　送料：E
通販番号：No.108


スーパーストリートファイターIIX
定価1280円　送料：E
通販番号：No.120


ワールドヒーローズ２JET
定価1280円　送料：E
通販番号：No.123


ヴァンパイア
定価1380円　送料：E
通販番号：No.129


サウンドコンプリートスーパーストIIX
定価3500円　送料：E
通販番号：GMC－１


ザ・キング・オブ・ファイターズ'94
定価1280円　送料：E
通販番号：GMC－２


豪血寺一族２
定価1680円　送料：E
通販番号：GMC－３


真サムライスピリッツ完全版
定価1380円　送料：E
通販番号：GMC－４


バーチャファイター２　ACT.1
定価780円　送料：E
通販番号：GMC－５


ダライアス外伝
定価980円　送料：E
通販番号：GMC－６


スーパーリアル麻雀PV
定価1980円　送料：E
通販番号：GMC－７


鉄拳
定価980円　送料：E
通販番号：GMC－８


ギャラクシーファイト
定価980円　送料：E
通販番号：GMC－９


バーチャファイター２　ACT.２
定価1380円　送料：E
通販番号：GMC－10


ヴァンパイアハンター
定価1380円　送料：E
通販番号：GMC－11


餓狼伝説３
定価1280円　送料：E
通販番号：GMC－12


天外魔境真伝
定価1280円　送料：E
通販番号：GMC－13


ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
定価780円　送料：E
通販番号：GMC－14


鉄拳２　ACT.１
定価780円　送料：E
通販番号：GMC－15


ストリートファイターZERO
定価1380円　送料：E
通販番号：GMC－16

ゲーメスト増刊＆ムックのお買い求め方法

■ゲ屋で買えるのだ！
東京／内神田と大阪／上六にあるゲーメスト直営のゲームグッズの店「ゲ屋」には全部揃っているぞ！
■全国の本屋さんで注文できるのだ！
お近くの本屋さんにお求めの品がない場合は、注文して取り寄せてもらうと吉。

■通販もやってます！
通信販売の方法は本誌の表３「読者サービス部」をご覧ください。通販は郵便局の郵便振替を利用してください（現金書留や銀行振込は×です）

お問い合わせ先

▶ゲ屋東京内神田店 TEL：03-3293-9325　▶ゲ屋大阪上六店 TEL：06-775-9348
▶読者サービス部 TEL：03-3293-9326
▶株式会社　新声社　〒101　東京都千代田区内神田1-11-4

バーチャファイター2

連続技修業

バーチャの魅力の一つ、「連続技」。なかにはワンチャンスで対戦相手を昇天させることができるものもあるぞ!!なお、表中の条件はおおまかに区分けしたもので、数値はあくまで理論値です。参考にしてみてください。



己を鍛え、極めるための手段、それが修業である。全ては己のため。より自分を高めるためである。修業すべし。

この章内の連続技表は、どの技が、どのような状況下で、どんな技につながるのか、という情報を最も見やすいシンプルな形で図式化したものです。そのため、各個別技のコマンドは省略させていただきました。もしコマンドのわからない技がありましたらー45Pよりのコマンド表を参照下さい。

また、解説文中の、八の字、起き上がり無敵などの用語につきましてはP50よりの知識の章を参照して下さい。

VIRTUA FIGHTER 2

ARTS of COMBINATION 連続技



躍歩頂肘 → 環捶腿





よろけ・全キャラ
ダメージ理論値60

これはしゃがみ状態の相手に躍歩頂肘を当ててよろけさせ、よろけ継続中にⓅⓀをきめるといった連続技。ちなみに躍歩の代わりに裡門でよろけさせても回復できるためⓅⓀは入らない。また躍歩（よろけ）躍歩という連続技もある。

躍歩頂肘



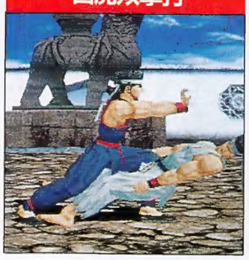
連環腿



カウンター・中量級まで
120

躍歩頂肘のカウンターヒットによって相手が浮いた場合、さまざまな空中コンボが可能。例えばこの躍歩→連環腿もその一つである。さすがに重量級は体重が重いため入らないが、それ以外(特に新キャラ)には積極的に狙おう！

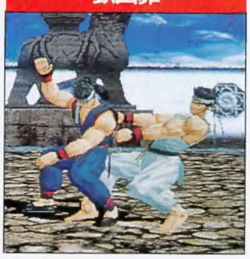
白虎双掌打



カウンター・全キャラ
90

この連続技をキメるためには多少コツがいる。まずカウンター躍歩で相手を浮かせたら、躍歩の硬化中に⇩⇩⬊⇦⇨Ⓟ（⇩⇩⬊とはしゃがみダッシュコマンド）と先行入力するのだ。要練習。

鉄山靠

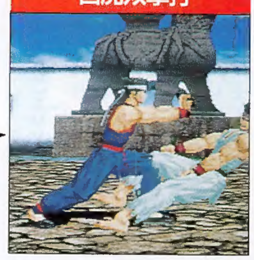


カウンター・全キャラ
80

アキラにはさまざまな空中コンボがあるが、その中で最も難度の低いものが“躍歩頂肘（カウンター）→躍歩頂肘”である。また2発目の躍歩を鉄山靠に代えてもいい。威力は低いがリングアウト狙いなら十分だ。

崩捶 → 白虎双掌打



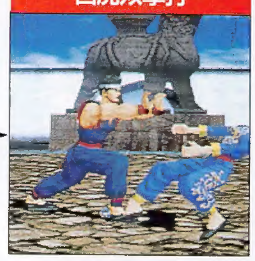


カウンター・全キャラ
100

躍歩頂肘のカウンターヒットで相手を浮かせた場合、そのキャラの体重や当たり判定に左右されずにきめることができる点で優れているのがこの連続技。ただしキャラによってはしゃがみⓅを出すタイミングが重要ともいえる。

居合い蹴り → 白虎双掌打





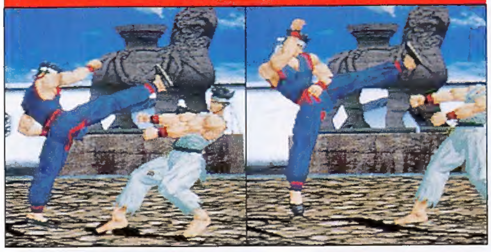
カウンター・軽量級のみ
120

まず居合い蹴りとは➡Ⓚを出して攻撃判定が発生した瞬間（12〜13フレーム）にⒼキャンセルするというもので、VF２のみ可能。その後に猛虎硬爬山をつなげるわけだが、対軽量級という点に注意！　大道芸的な連続技ともいえる。

独歩頂膝



連環腿



全キャラ
75

独歩頂膝は入力が難しいがカウンターの有無に関わらず、空中コンボにつなげる有効な技である。

さてこの独歩頂膝→連環腿という連続技のコツは少し歩いてから連環腿を出すこと。そこまで難しくはないハズだ！

冲捶



鉄山靠



全キャラ
75

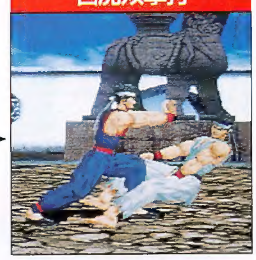
独歩頂膝で相手を浮かせ、Ⓟ→鉄山靠へつなぐ。

これ以外にも独歩からの連続技にはレバー前入れⓅⒼ×2→鉄山靠（躍歩頂肘・白虎双掌打）などがある。ちなみにⓅを2回以上入れる場合はⒼボタンで八門開打を防ごう。

崩捶



白虎双掌打



全キャラ
75

独歩頂膝で相手を浮かせてからしゃがみⓅ→白虎双掌打につなぐ空中コンボ。

重量級と新キャラの計4人に対しては独歩の硬化が解除された瞬間に⇩Ⓟを入力すれば簡単につなげる。

進歩里膀



猛虎硬爬山



猛虎硬爬山



ラウのみ
85

崩し技“進歩里膀”から相手の方向に先行入力のしゃがみダッシュで接近して猛虎硬爬山につなぎ、さらに先行入力の立ち猛虎をきめる対ラウ戦用コンボ。多少難しいかもしれないが威力の面でも狙う価値は十分にある。

躍歩頂肘



中・重量級のみ
85

進歩里膀で背後に回り、しゃがみダッシュ猛虎で浮いた相手に先行入力の躍歩頂肘をきめる。この連続技は中・重量級用であるが、アキラはしゃがみダッシュ猛虎を地旋腿でかわすことができるのでお勧めできない。

順歩翻胯



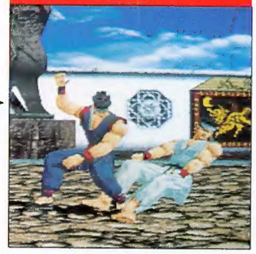
独歩頂膝



冲捶



鉄山靠



全キャラ
67.5

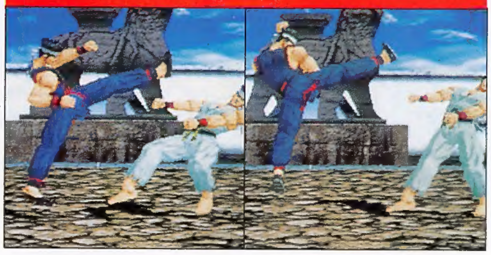
順歩翻胯で相手を崩してクイックフォワードで接近し、硬化中の相手を独歩頂膝で浮かせる。そして㋺を空中で当てて鉄山靠。

この技のポイントは順歩翻胯のあとにクイックフォワードを先行入力すること。

右端脚



連環腿



全キャラ
97.5

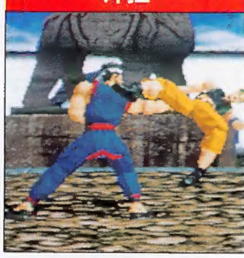
順歩翻胯で相手を崩し、クイックフォワードからの右端脚で相手を浮かせ、さらに一歩前進してから連環腿をきめる。

順歩翻胯系の連続技は多数あるが、難易度の点からも実用性が高い。

冲捶



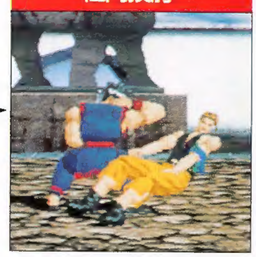
冲捶



冲捶



裡門頂肘



軽量級のみ
87.5

順歩翻胯→右端脚で相手を浮かせ、さらにレバー前入れ㋺㋗を3回入れる（㋗とは八門開打を防ぐため）。そして裡門頂肘を先行で入力する対軽量級コンボである（躍歩頂肘ではなぜかヒットしない）。

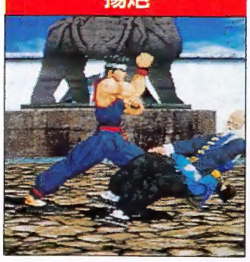
白虎双掌打



軽量級のみ
97.5

順歩翻胯→右端脚で浮いた相手にレバー前入れ㋺㋗を3発入れ、さらに白虎双掌打へつなぐ難易度の高い連続技である。一応、軽量級用の技だがパイ・サラには決まりにくい。また白虎双掌打は先行入力による立ち白虎である。

揚炮



中量級まで
97.5

順歩翻胯で相手を崩して硬化中に右端脚を当て、浮いた相手にレバー前入れ㋺㋗→揚炮を入れる系4段の空中コンボ。コツは㋺㋗で八門開打を防ぎつつ、揚炮を先行入力で出すこと。重量級には入らない。

アキラの右端脚は通常63°、カウンターの場合は67°（空中カウンターは61°）の角度で相手を浮かせるが、崩し技の直後にヒットさせると80°に変化する。もちろん順歩翻胯→右端脚もこれに当てはまる。

入力のコツは順歩翻胯も硬化中に相手方向にクイックフォワードの先行入力で前進してから右端脚を出すこと。相手は多少回復できるが、ベストのタイミングで右端脚を出せば問題ない。

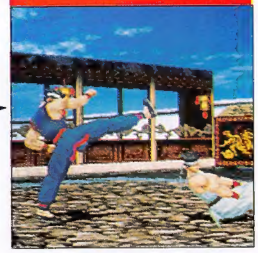
鵠子穿林



躍歩頂肘



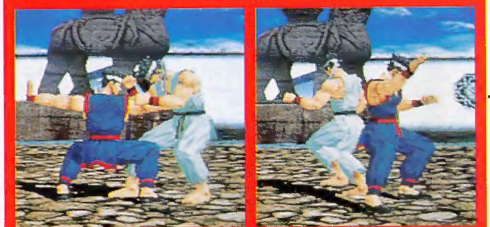
右端脚



全キャラ
130

鵠子穿林から先行入力で躍歩頂肘につなぎ、さらにダウンしかけた相手に右端脚をきめる異色コンボ。右端脚は少し前進しつつ、遅めに出す必要がある。また足位置が逆の場合は右端脚が入らないので立ち白虎を先行入力でつなぐ。

崩撃雲身



鉄山靠

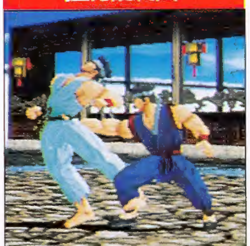


重量級のみ
135

崩撃雲身双虎掌を2段目で止めて、相手の硬直中に鉄山靠をきめる。

この連続技は対重量級に限定されたもので、2段目の硬化中にコマンドを入力し、アキラが動き始めた瞬間にⓅ+Ⓚを押す。

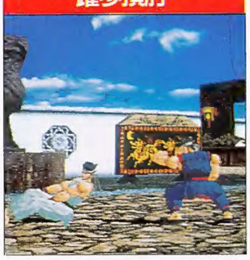
猛虎硬爬山



中量級以上
123.5

これも崩撃雲身双虎掌を2段目で止め、猛虎硬爬山につなげるという技。この場合の猛虎は2段目の硬化中にしゃがみダッシュを入力して相手に近づいてから出さなければならない。さらにここから技をつなげることもできる。

躍歩頂肘

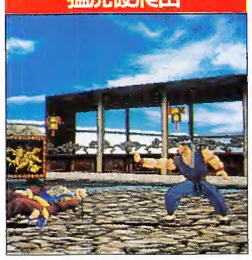


重量級のみ
143.5

これは対ジャッキー・重量級に用いる連続技でしゃがみダッシュ猛虎のあとに躍歩頂肘で追い打ちをかけるというもの。

この連続技は2～3段目のつなぎが難しいが、4段目の躍歩はさほど難しくない。

猛虎硬爬山



ラウのみ
143.5

崩撃雲身双虎掌の2段目からしゃがみダッシュ猛虎硬爬山につなぎ、さらに立ち猛虎をきめる対ラウ戦用コンボ。

4段目の立ち猛虎は先行入力で3段目の硬化が解けた瞬間に出す必要がある。

崩し技や鵠子穿林のあとの連続技に猛虎硬爬山を用いる場合に“しゃがみダッシュ猛虎”や“立ち猛虎”という言葉が出てくるが、これらは共にしゃがみダッシュコマンドによる「強制しゃがみ状態」を利用したものである。

どちらも⇙⇩⬊のしゃがみダッシュ（相手方向）コマンドを入力し、前者はしゃがみダッシュで接近してから、後者はその場からすぐに⇨Ⓟで猛虎硬爬山を入力するだけの違いである。

白虎双掌打の場合はしゃがみダッシュから⇦⇨Ⓟと入力する。

僕が“膝”を忘れないために

アキラの連続技のうち、最もチャンスが多いのはやはり躍歩頂肘から派生したものであろう。例えばしゃがんでいる相手に躍歩を当てた場合はもちろんⓅⓀの安定コンボを入れて「あんとうぇ～」と絶叫してみたり、カウンターで浮いた相手に“生蹴り”を当て「連環腿の失敗じゃ、ボケぇ。」とおどけてみるのも一興ではある。

しかし魅せるプレイを心掛けたいのなら、やはり独歩頂膝からの連続技を狙ってこそ真のグルメと言えるハズ。入力が難しく、強力な中段攻撃に事欠かないアキラにとっていつまでも趣味の技の域を脱せないこの技こそ最高の素材なのだ。

ではその独歩頂膝を狙うポイントについて考察してみよう。最も確実なのが順歩翻膀の硬化中である。とは言え「右端脚の方が浮くよ」とこちらの胸中を知らずか、余りに適切なアドバイスを与えてくれるバカが多いのでこれは却下。そこで私は起き上がりやよろけ・尻もちといった場所での使用を勧める。もちろん無敵起き上がりで返されたり、尻もちの相手に独歩失敗⇩Ⓚで刻むのは覚悟の上だ。

だが見事相手の顔面にヒザをぶち込みさえすれば、あとはシェフの腕の見せどころ。じっくりと仕込みのキいたアナタだけの世界を見せてほしい。ちなみに私は魅せ技がキライです。ゴメンナサイ。



せっかくのチャンスに独歩失敗⇩Ⓚ。反省会が君を待っている。

ARTS of COMBINATION 連続技



ライジングエルボー



コンボエルボースピンキック



よろけ・パイ、サラ以外
ダメージ理論値・93

ジャッキーの定番ともいえる代表的なコンボ。中量級以下のキャラクターには一発目のⓅを➡Ⓟにする必要がある。このコンボのあとにはダウン攻撃が入らないので注意。相手の起き上がりが早ければサッカーボールすら入らない。

ニーキック → サマーソルトキック → ジャンピングニースタンプ

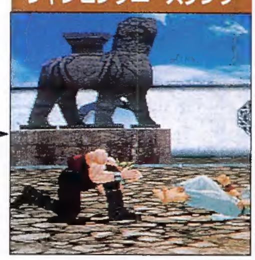
ニーキック



サマーソルトキック



ジャンピングニースタンプ



よろけ・全キャラ
149

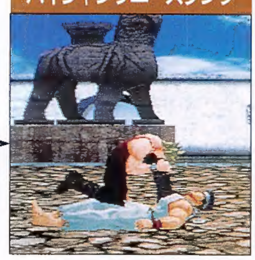
もしヒットすれば非常に高いダメージを与えられるが、よろけ後のニーキックは容易に回避することができる。回復後に⇩Ⓟ+Ⓖを置いておくような相手に狙ってみてもいいが、確実にダメージを与えたほうがいい場合が多い。

パンチハイキック → ハイジャンプニースタンプ

パンチハイキック



ハイジャンプニースタンプ

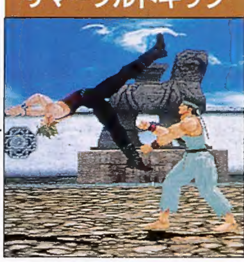


よろけ・全キャラ
102

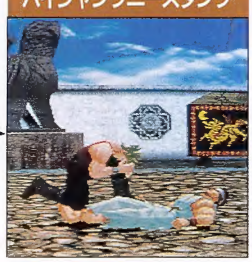
パイとサラには前述のコンボエルボースピンキックが入らないため、これで代用する。当然ながらレバー前の➡Ⓟから始めること。でないとパンチスピンキックになってしまい連続技にはならない。地味だが重要なコンボだ。

サマーソルトキック → ハイジャンプニースタンプ

サマーソルトキック



ハイジャンプニースタンプ



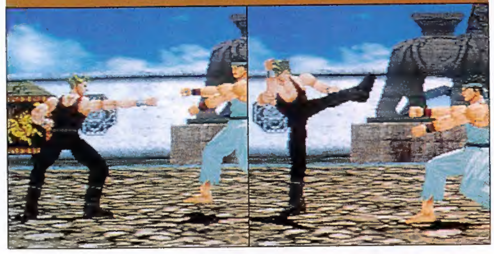
よろけ・全キャラ
144

これはダメージも高く、しかも全キャラに入るため安定している。ただしエルボーの当て方によってサマーが届かないときがまれにある。欠点らしい欠点といえばこのぐらいで、ダメージと確実性から考えると最も効率がいいコンボ。

トーキック



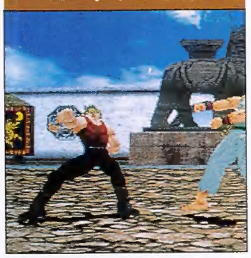
スピニングアーム・キック



カウンター・全キャラ
99

トーキックで浮かせることが少ないので、というかトーキック自体あまり使わないため、このコンボは実戦的とはいい難い。だが相手に与える屈辱効果は抜群なので、トーキックを繰り出すときはこれを意識しておくといい。

ビートナックル



カウンター・全キャラ
81

S・アームキック同様に、これもどちらかといえばお遊び系のコンボである。一つ注意するのは足位置。ハの字の状態からトゥキックで浮かせると、続くビートナックルが空を切る結果に終わってしまう。注意されたし。

ダッシュハンマーキック



カウンター・全キャラ
81

トーキックに限らず、相手を浮かせたあとに追い打ちをかける技としては、ダッシュハンマーは最も確実性の高い技である。ローキック→トーキック→ダッシュハンマー→サマーと続けて出し、「蹴り技の進化」を見るのも一つの手だ。

サイドフックキック



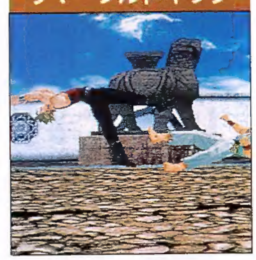
ダッシュハンマーキック



カウンター・全キャラ
75

サイドフックが正位置でカウンターヒットしたときしかつながらないのだが、実戦で使える局面は多い。というのも、サイドフックはハの字状態だと、判定の関係でヒットするまでが遅くなるのであまり使わないからだ。

サマーソルトキック



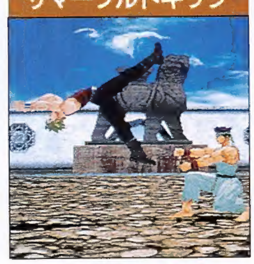
カウンター・ハの字・軽量級のみ
120

ハの字のみ。軽量級専用でしかも決め打ちしないと難しいコンボ。実戦では意識して使っていかないとまず決まらない。関係ないが、サイドフックのあと足位置に関係なく確実に入る技はレッグスライサーのみである。覚えておこう。

ターンナックルからのフラッシュピストンパンチ



サマーソルトキック



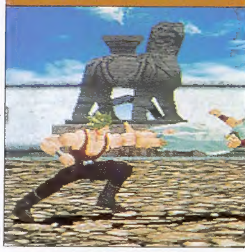
カウンター・ハの字・全キャラ
112

このコンボは、足位置がハの字状態で振り向いた場合しか入らない。正位置ではサマーが空振りしてしまう。一見使い道がないように思えるが、アキラの「進歩里誇→鉄山靠」をよけたあとに有効だ。コンボエルボーに変化させてもよい。

ニーキック



スクアト・ストレート



サマーソルトキック



カウンター・全キャラ
120

ニーキックからスタートし、サマーソルトでシメる。こういう空中コンボは多々あるが、すべてにいえることは、ニーキックを繰り出す前の足位置が平行、つまり正位置でなくてはならない点だ。でないと確実にサマーがスカる。重要。

居合い蹴り



レッグスライサー



カウンター・全キャラ
110

居合い蹴りというのは、Ⓚキャンセルのこと。アキラとジャッキーのみ攻撃力を持ってからもキャンセルが可能で、つまるところ硬化がないに等しいわけである。Ⓚはレバーを先、つまり➡Ⓚ…Ⓖと押す必要がある。屈辱効果大。

ニーキック



ダッシュハンマーキック



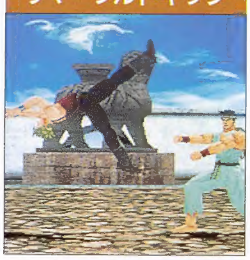
カウンター・軽量級のみ
120

ニーキック→ニーキックはカウンターならば全キャラに対して決まるが、さらにダッシュハンマーとなると極端に対象キャラが限定されてしまう。素直にニーキック×2から小ダウン攻撃にいったほうが確実かも。

スラントバックナックル



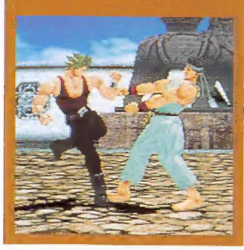
サマーソルトキック



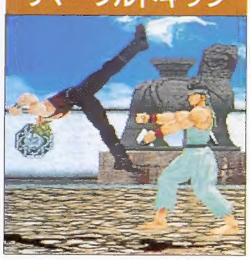
カウンター・全キャラ
123

スラントのあとに入る技も多々あるが、結局バリエーションはニーキックなどと同じになってしまうため代表としてサマーを取り上げた。浮く高さと間合いの関係から、足位置にかかわらずサマーが入る。

居合い蹴り



サマーソルトキック



全キャラ
90

居合い蹴りがカウンターでなくともサマーが当たるのは大きいが、Ⓚが上段なので実際にこれを決める機会は少ない。スラント→サマーにも同じことがいえるが、連携として出したつもりが浮いてくれる場合が多い。

　ジャッキーのコンボといえばまず思いつくのはサマーソルトだが、実は足位置によって入らなくなるのがほとんど。

　サマーは最終的に繰り出す足位置がハの字でなくてはならず、ダッシュハンマーはその逆。しかし近距離では両方ヒットする。これは浮いた側の判定と技の判定に関係していることなのだが、ここでは現象として理解しておこう。

　よろけ、浮かしのあとに、次なる攻撃を加えられる技としてエルボーやニーキックなどを取り上げたが、ここに挙げたもの以外にも

〈よろけ誘発技〉

パンチサイドキック、ビートナックル

〈浮かせ技〉

スピニングバックナックル、起き上がり攻撃、Ⓚ

といったものもある。これらは使用頻度等の面から省略させてもらった。

ニーキック



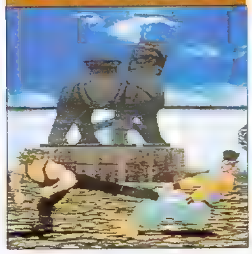
ストレート・リード



ストレート・リード



レッグスライサー



カウンター・全キャラ
95

このページではニーキックからの空中コンボの応用編ともいえるべきものを紹介しよう。まずこのⓅ→Ⓟ→レッグスライサーは、これならではという特別な長所はない。ただ入力が比較的しやすく、屈辱度もそこそこ。自己満技か？

サマーソルトキック



カウンター・全キャラ
135

こちらは何といってもダメージが魅力。これも正位置スタートが条件だ。ハの字型からのニーキックが入ったときは、ラストをダッシュハンマーに変えてやればヒットする。この２つの技は相対関係にある。これは非常に重要だ。

サマーソルトキック



カウンター・全キャラ
123

繰り返し述べている通り、これも正位置スタートのみの空中コンボ。正確には、ニーキックで足が入れかわることでハの字になる。ゆえに、サイドフックや振り向きⓅⓅⓅからのサマーはハの字スタートでなくては入らないのだ。

ミドルスピンキック



カウンター・全キャラ
117

完全な屈辱専用コンボ。ニーキックで浮いたらコレ！　とはなから決めてかからないとまずお目にかかることはない。「こんなのもあるんだ、ふ～ん」という程度の認識でいいだろう。

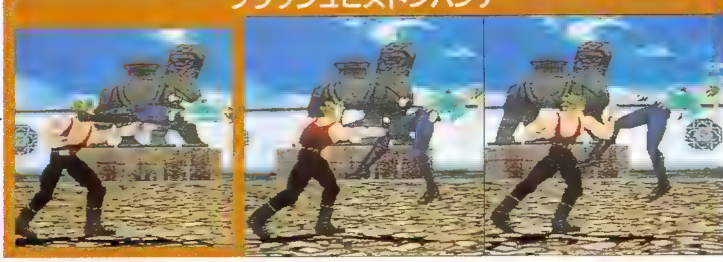
ビートナックル



カウンター・全キャラ
93

これも屈辱系。入力のお手軽さが魅力だが、どうということはない。ここに挙げた３つは、ニーキック→Ⓟからのバリエーションの例と考えてもらってかまわない。当然ニーキックからコンボエルボーやパンチハイキックも入る。

フラッシュピストンパンチ



サマーソルトキック



カウンター・キャラ限定
149

くどいようだが正位置スタート。このコンボが入るパイ、サラ、シュンの３人のうち、パイのみしゃがみ状態にカウンターニーキックを当てなくてはならない。立ちカウンターだと、浮きが高過ぎて逆に入らなくなってしまう。

ARTS OF COMBINATION 連続技



ライジングエルボー



サマーソルトキック



よろけ・全キャラ
ダメージ理論値・61

失敗してバック転になるのだけは避けたい。ヒットしたら、小ダウン攻撃にいくか、近づいてそのままサッカーボールキックを行ない、起き上がりへの攻めに移行するのもいいだろう。

相手がよろけたときに入れる技は、だいたいこれぐらい。最初の出だしがⓅから始まるものは、あらかじめレバーを前に入れっぱなしにしておくこと。ようするに、エルボーの時点でレバーを前に入れっぱなしにするのだ。

レバーを前に入れておけば1歩踏み込んでからⓅを出すので、相手との間合いが多少離れていても届く。だが、ⓅⓀの場合はそのままレバーを入れておいてもⓀが当たって倒れてくれるが、コンボサマーを決めにいく場合は2発目のⓅからレバーをニュートラルに戻さねばならない。

そうしないと、サマーが出ないのだ。

また、よろけのあとにレバーを前に入れておいても最初のⓅが前進しないという人は、Ⓟを出すタイミングを少し遅らせてみよう。あまりにも早くボタンを押してしまうと、前進してくれないのだ。

それほど早くボタンを押さなくとも最初のⓅはヒットしてくれるので、あせって急ぐ必要はない。

ジャックナイフキックサイド



よろけ・全キャラ
61

レバーを前に入れてのⓅⓀやコンボサマーが、非常に苦手な人にお勧めなのがこれ。

ただし、上級者が相手だと回復されてガードされることもあるので、少々注意が必要である。

コンボ・サマーソルト



よろけ・全キャラ
76

ここで行なうサマーは、普通入力のサマーよりも、コンボサマーソルトBの方を使うようにしよう。そのほうが3発目のⓅが前進してくれるので、確実にサマーまでキッチリ入る。

パンチハイキック



よろけ・全キャラ
56

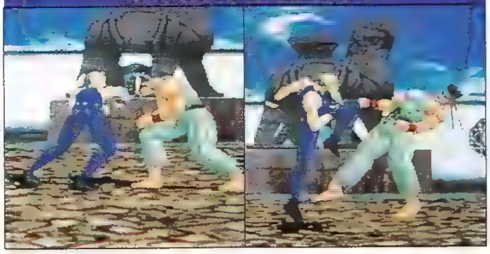
相手が倒れてくれるのと、体力の減りもなかなかなので、お手ゴロと言えばお手ゴロだ。

ヒットしたら、そのまま小ダウン攻撃をしにいこう。もちろん、ダウン攻撃をせずに、起き上がりを攻めに行ってもいい。

ライジングエルボー



ダブルジョイントパット



よろけ・全キャラ
51

肘のよろけからそのままDJを当てにいったもの。これもレバーを入れっぱなしにしてのⓅが苦手な人にお勧め。
しかし、この後にサマーを出してもヒットしにくいので、DJ後は起き攻めか、間合いを取るかにしよう。

ここに載せてあるキャラの浮き具合は、よろけ以外のほとんどがカウンターヒット。
カウンターヒットでなくとも入るものには、それぞれ該当するものに説明を加えておく。
このカウンターヒットに関しては、サイドフックやラウンドキックも同様。
ターンロースピンキックの場合はほぼカウンターヒットという場面が多い。ヒット後の相手の浮き具合は、しっかりと認識しておこう。

ターンロースピンキック



サイドフックキック



ダブルジョイントパット



カウンター・全キャラ
101・77

相手が近距離でくらってくれると、Dジョイントがヒットするので有り難い。逆に、間合いが遠いと当たらないので注意しよう。

ジャックナイフキックサイド



カウンター・全キャラ
119・95

足の長さを生かした連続技。相手との間合いが広くとも届くので、とても当てやすい。
これもお手ゴロだ。

コンボ・サマーソルト



カウンター・全キャラ
119・95

スピンキックとサイドフックは結構遠くから当てることが多いので、最初のⓅか2発目のⓅが、当たらないことがある。最初のⓅは、普通に出すよりも、レバーを前に入れっぱなしにして出した方がいい。

思いっ切り好き放題！

こんなコンボがあったらいいなぁとか、こいつは凄い技だ！というようなことを好き放題語ってみようと思う。まずは、コンボDジョイント。手づくりで無理矢理つくろうと思えばつくれるが、これが正式コンボになりゃぁサマーのおまけつきでGOGOだ！ダブルサマー…実際に入ると噂されたヤツ。ためしてみたが、やっぱり入らなかった…でも、結構いいせんいったぞ。もしかしたら本当に…続いてコンボJKKM（ジャックナイフキックミラージュ）。JKKS（ジャックナイフキックサイド）のSがMK（ミラージュキック）になるというもので、全部完全に決まるとかなりひどそうだ。このコマンドの中にエルボが入りゃぁもう女帝だぜ！サラッて投げ技が少ないから、何かカッコイイヤつ2つばっかりほしいな。アイアンクローとか…もっと語りたい！



ニーキック



スクァト・ストレート



サマーソルトキック



カウンター・全キャラ
110

重量級のウルフとジェフリーにも決まるという、とても貴重な連続技。カウンターヒットの音が聞こえたら、すかさず叩き込めるようにしたいものだ。

ストレート・リード



ストレート・リード



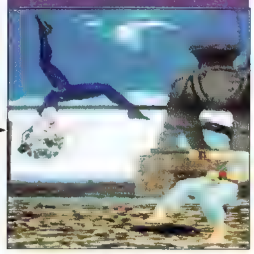
レッグスライサー



カウンター・全キャラ
90

そのままⓅⓅⒼと押してからRスライサーを当てにいってもいいが、ⓅⓀのⓀをキャンセルしてのⓅⓀⒼⓅⓀⒼRスライサーでもいい。また、ⓅⒼⓅⒼRスライサーも可能。
もちろん、レバーは相手方向に入れっぱなしだ。

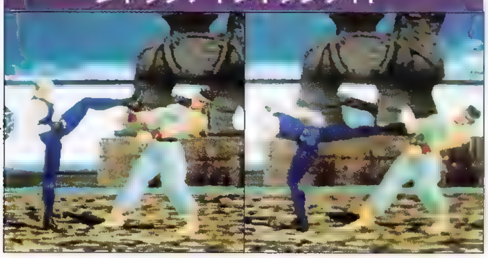
サマーソルトキック



カウンター・全キャラ
110

Ⓟのあとに⒢を押してからサマーを出してもいいが、別に押さなくてもいい。これは、どうせサマーを入れるなら1発でもⓅを入れておこうというものである。おっと、コンボサマーがあったか。

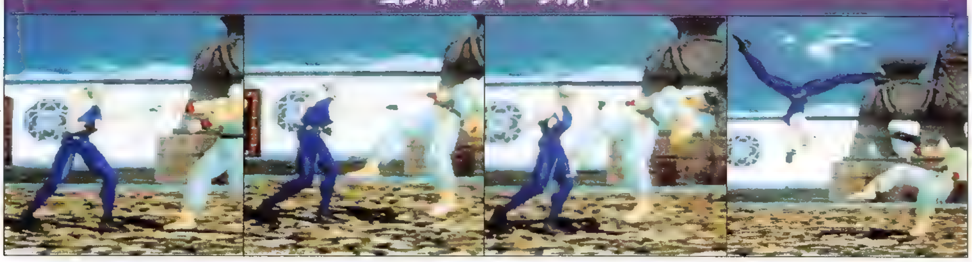
ジャックナイフキックサイド



カウンター・全キャラ
110

Ⓟのあとに⒢を押したり、レバーを前に入れっぱなしにしたりと、色々と複雑な操作が苦手な人にお勧めだ。が、なるべく色々なことにも挑戦してもらいたい。

コンボ・サマーソルト

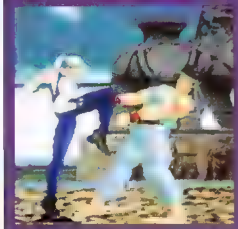


カウンター・中量級まで
110

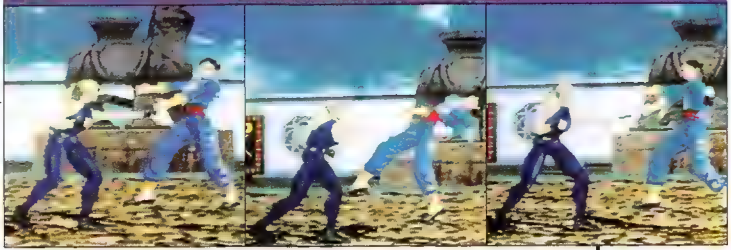
中量級キャラにも入り、場外にも運んでいける。なるべく、コンボサマーソルトBを使っていくようにしよう。そのほうが、3発目のⓅが前進してくれるのだ。また、コンボライジングニーも可能で、こっちのほうが減るぞ。

ここに出ているニーキックというのは、最初からニーキックを狙って出したのではなく、Dジョイントの肘から膝までの間を遅らせて出したものです。
例えば、肘でサラの動きが止まったので、反撃しようとしたら少し遅れて膝が出てカウンターでヒットしてしまった…という想定がもとにもなっています。
しかし、実際にプレイするときは、最初からニーキックを狙っていっても構いません。
カウンターヒットでないときは、サマーソルトで落ち着きましょう。

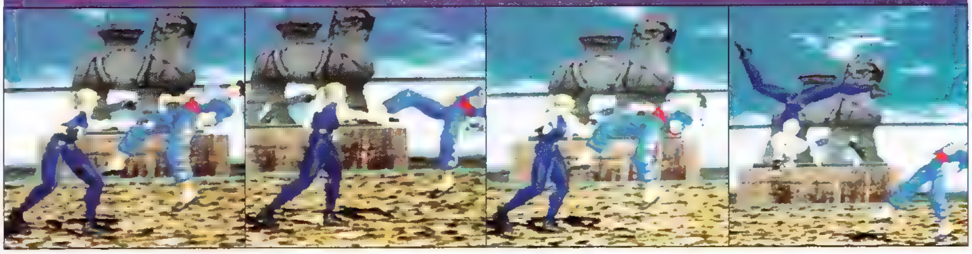
ニーキック



フラッシュピストンパンチC



コンボ・サマーソルト



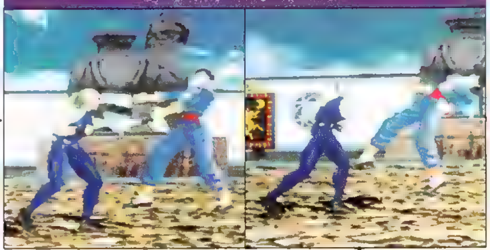
カウンター・軽量級のみ
140

ニーキックの時点でレバーを前に入れておき、１発目のⓅを出す。そこからレバーをニュートラルに戻してⓅ⇧ⓅⒼと入力し、このⒼと同時にレバーを➡と入力。そのままⓅⓅ⇦ⓅⓀとすれば完成。２発目のⓅは、ニュートラルね。

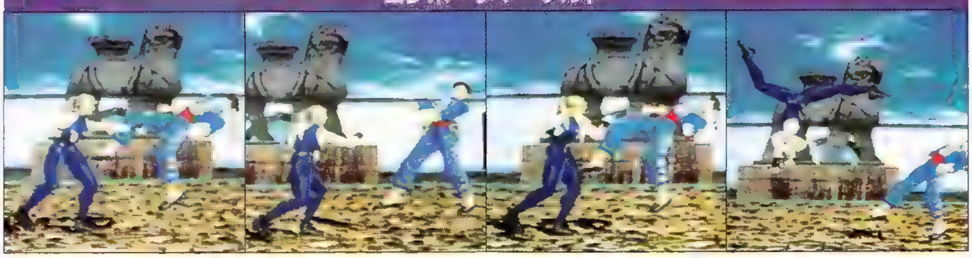
ここにあるものはとても難しく、パイとサラぐらいにしか入らないものです。

しかも、レバーの入れ所もすべて違うので、サラの中でも最も忙しい連続技でしょう。Ⓟが一つ入っているかいないかの違いは、ただ単に、狙うか妥協するかの違い。しかし、入れた方がかなり場外近くまで運べる。それと、コンボライジングキックは、中量級キャラにも入るので、フィニッシュで使うと屈辱的でいい。

ジャブ、ストレート



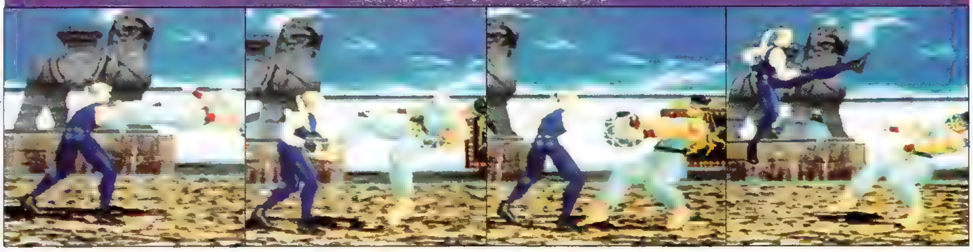
コンボ・サマーソルト



カウンター・軽量級のみ
130

Ⓟが５つしかないのは、６つ版の妥協型と思っていい。いずれにしろ、１発目のⓅはレバーを前に入れっぱなしにして出すもので、２発目のⓅはニュートラルに戻さなければならない。どうせ狙うなら、６つの方を狙って行なう。

コンボ・ライジングキック



カウンター・中量級まで
110

一度はこれで相手にとどめを刺してみたい…それが、このコンボライジングキック。もちろん、中量級にも当てることは可能だ。が、ジャッキーにはキツイ。コードネームは、バレリーナフィニッシュだ。

ラウンドキック



ダブルジョイントバット



カウンター・全キャラ
84

これは、ステップラウンドキックからでもいける。Dジョイントにはいかず、そのままサマーにいってもいいだろう。

ジャックナイフキックサイド



カウンター・全キャラ
102

当たらなそうで、2発目のキックもきちんと入る。が、少々入れにくいかもしれない。

コンボ・サマーソルト



カウンター・全キャラ
102

あまり狙って出していくことはないが、隙あらば決めにいきたい。これは、別にコンボサマーソルトBを使う必要はない。

ラウンドキックがカウンターヒットしても音が「ガイーン」と出るわけではないので、相手キャラの浮き具合で判断していかなくてはならない。

重量級以外ならほとんど決まるが、コンボサマーの場合だと、1発目もしくは2発目のⓅがヒットしないことがある。サイドフックにおいても、これは同じです。

相手を場外に落とせそうなときは、コンボサマーを使うといいでしょう。別に、自分の好きな技を決めればいいんですけどね。

ダブルジョイントバット



ダブルジョイントバット



カウンター・八の字・軽量級限定
99

お互いの足が逆位置（八の字）でないと決まらず、入るキャラはパイ、サラなどの軽量級に限定される。そこから小ダウン攻撃が入るので、場外への運び度といい威力といい、なかなかのものがある。

サマーソルトキック



中量級まで
90

これだけ知ってればいいんじゃない?というのがこれだ。重量級キャラ以外のキャラすべてに入り、カウンターで当てなくても決まるというのも魅力の一つだ。

ⓀⓅで相手を浮かす場合は、まず最初のⓀをヒットさせなければならない。確かにⓀⓅというのはあまり狙って出すことはないが、例えば、Dジョイントの膝を遅らせて出すとき、タイミングが遅すぎてただのⓀが出てしまった…なんてことはないかな?

こういうときに、ⓀⓅのコマンドも一緒に入力しておくと便利。

とするとコマンドは⇨Ⓟ…ⓀⓅというような感じになる。が、必ず相手がカウンターでⓀⓅをくらってくれるわけではないので、やりすぎには注意ね。

ハイキック・ストレート



ジャックナイフキックサイド



カウンター・全キャラ
103

これまた最も当てやすい技の一つ。2発目は、当たらなそうで実は当たる。が、軽量級のキャラには、コンボサマーかコンボライジングニーを狙いにいったほうがいいだろう。

ストレート・リード



サマーソルトキック



カウンター・全キャラ
117

これは、ニーキックがⓀⓅになっただけ。なるべく決めていくようにしよう。まずは、戸惑いをなくすべし。

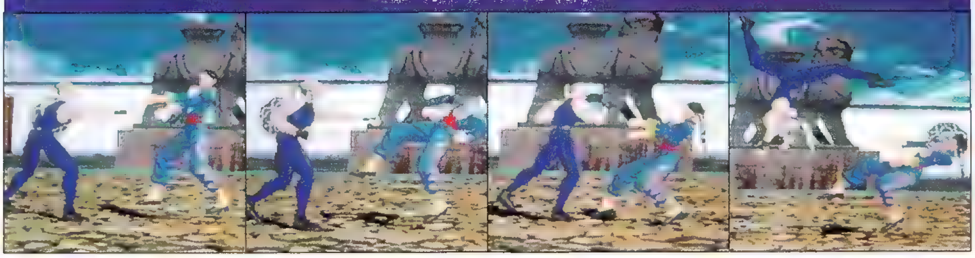
ダッシュニー



カウンター・中量級限定
97

結構趣味的な連続技。同じ中量級でも、ジャッキーには入らないので注意しよう。

コンボ・サマーソルト



カウンター・中量級まで
113

嘘のようで本当の話。中量級専用の空中コンボ。パイやサラの場合は、カウンターヒットではない状況でないと、当てることはできない。ようするに、この2人普通に当てないと、ⓀⓅのⓅが当たらないのだ。どっちでもいいか。

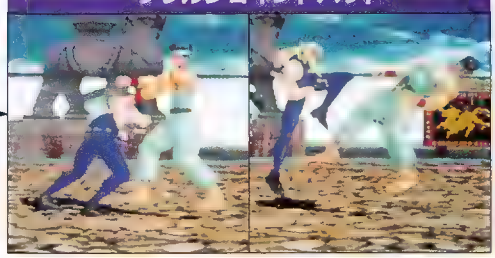
ターンナックル



ストレート・リード



ダブルジョイントパット



中量級のみ
75

中量級専用のコンボ。背後Ⓟは、当てるだけで相手を浮かすことができるので、それを利用したものだ。

ターン・ナックル



ジャブ、ストレート



ダブルジョイントバット



中量級まで
85

中量級に当たらなくもないが当てにいくのがとても難しいので、軽量級専用にとどめておいたほうがいいだろう。また、パンチは、フラッシュピストンパンチのBを使うようにしよう。

コンボ・サマーソルト



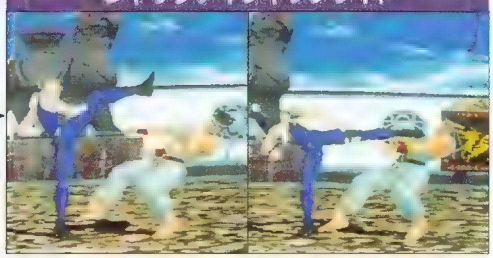
中量級まで
75

ほとんどバクチで用いることが多い。重量級以外ならほとんど決まる。背後攻撃のⓅが当たってから判断するのは難しいだろう。

V、スピンキック



ジャックナイフキックサイド



カウンター・全キャラ
95

起き上がり蹴りがヒットしたあとに、これらの技を入れるのはとても重要だ。ここでもジャックナイフは活躍する。

ダブルパンチスナップキック



カウンター・全キャラ
74

初登場のⓅⓅⓀ。これは自分が入れようとしたものではなく、コンボサマーの失敗でなることが多い。が、これはこれでOK。それからサッカーボールキックを行ない、起き攻めに転じよう。

コンボ・サマーソルト



カウンター・全キャラ
95

コンボサマーもいいが、コンボライジングニーの方が相手の体力をより多く減らせるので、なるべくこちらの方を狙っていったほうがいいだろう。ライジングニーは、相手の位置が低くても結構当たってくれる。

V.スピンキック



ストレート・リード



ダブルジョイントバット



カウンター・軽量級のみ
85

Dジョイントを当てにいく前に、とりあえずⓅを一つおまけで加えたもの。この場合は、別にⓅのあとにⒼを押さなくてもいい。

サマーソルトキック



カウンター・軽量級のみ
95

これも、サマーを当てる前に、Ⓟを相手へのサービスで付け加えたものだ。狙っていくべし。

ロースピンキック



スクァト・ストレート



レッグスライサー



カウンター・中量級まで
65

別に無理をして狙っていくことのない趣味の連続技。しゃがみⓅを当てたら、小ダウン攻撃かサッカーボールキックにいったほうが無難。

ジャックナイフキック



カウンター・中量級まで
75

下段の場合だと、ジャックナイフキックまでしか入らないので、うっかりサイドまで出さないように気をつけたい。

ダブルジョイントバット



カウンター・中量級まで
77

起き上がり下段を当てたとき、一番有効だと思えるのがこの連続コンボ。Dジョイントのあとに、小ダウン攻撃を行なえるのが強力だ。バリエーションとしては、他の2つも面白い。

ARTS of COMBINATION 連続技



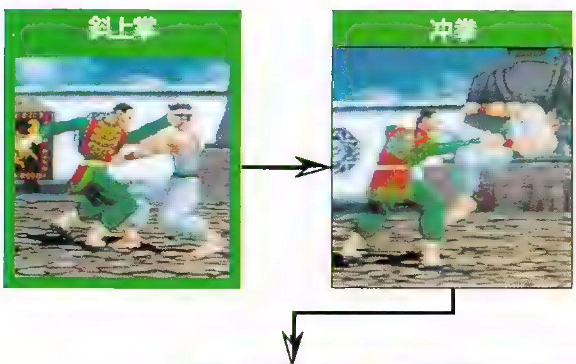




よろけ・全キャラ
158.75

正確には回復されるので連続攻撃ではない。ただ、必ず回復できるとも言えないので狙う価値は十分にある。この空中コンボは重量級でも入るのは嬉しい。また、斜上掌Ⓟのあとの斜上掌は早いタイミングだとスカるので注意。

ヒジでよろけさせて斜上掌で浮かせられるかどうかは正確には無理。ただし、相手との距離が近ければ、逆にほぼ可能と言ってもいいだろう。とくに重量級のウルフ・ジェフリーに対しては必ず狙ったほうがいい。体が大きいぶん斜上掌が他のキャラより早めにヒットする、またとないチャンスだ。また、細めのキャラでも、対戦相手によっては回復しないプレイヤーもいるのでけっこうききまる。



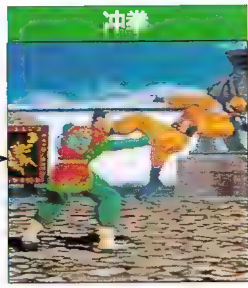


カウンター・全キャラ
133

バーチャ2の初期からある空中コンボ。その割りにと言っては変だが、十分に相手の体力を減らしてくれる。ラウを使うのであれば最低限マスターしたい。

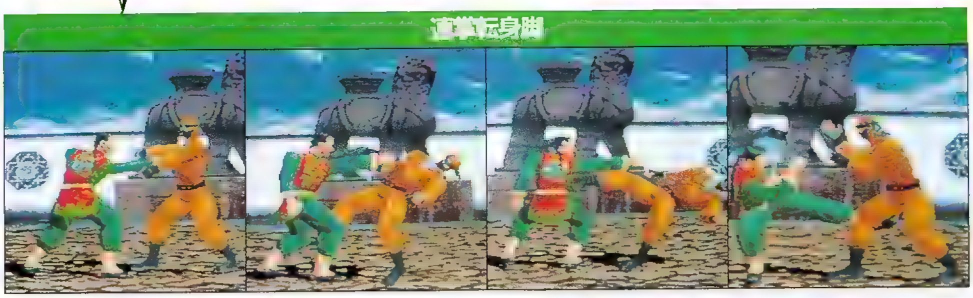
連続技











カウンター・全キャラ
152

マニアックな空中コンボ。わかるプレイヤーは受けてくれるが、ほとんどのプレイヤーは気づいてくれないだろう。よって「魅せる」要素も低いか。でも一度くらいは試してみてね。

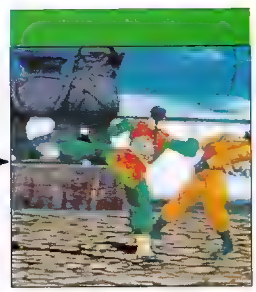






連掌→連掌転身脚または連掌転身掃腿は、ぜひともマスターしてほしい空中コンボだ。ヒジでよろけのあと浮かしたのなら必ず上が入るし、中量級でも相手が立ち技で浮いたのなら入る。下の空中コンボは超安定。たとえ重量級でも可能なのでこれくらいはできるようになりたい。また、連掌のあとはあまり早すぎるタイミングで斜上掌を出すとスカってしまうので、相手の高さを確認する必要がある。





カウンター・中量級まで
150

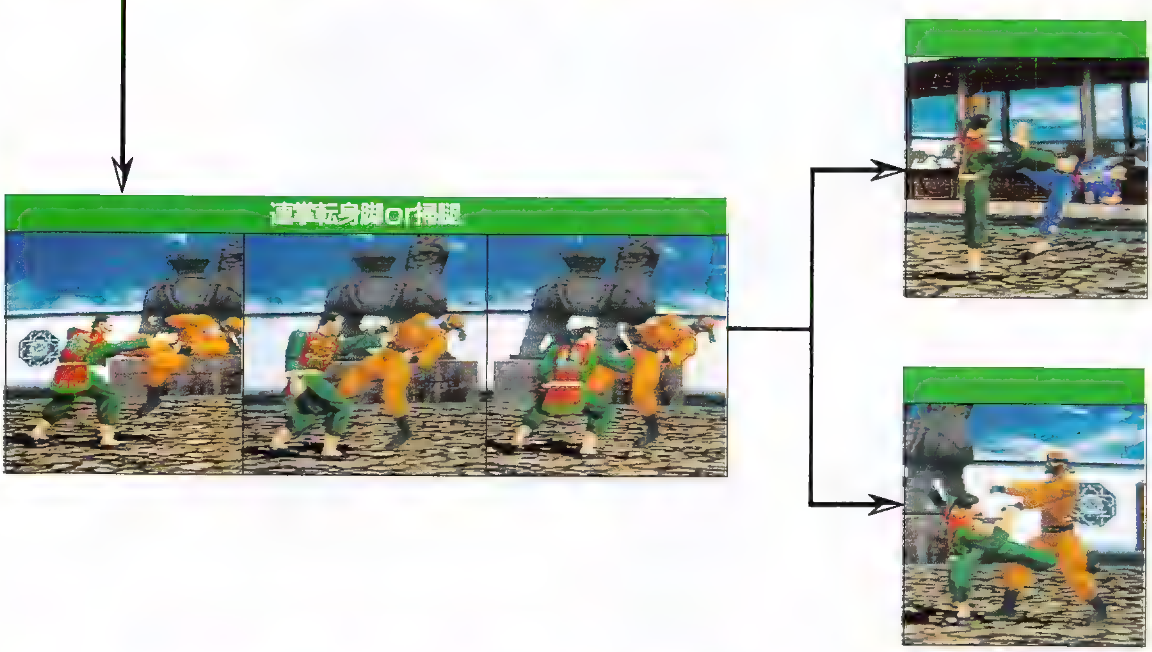
立ち斜上掌を使ったコンボの基本中の基本。すべてはここから始まったと言っても過言ではない。連掌転身脚は入りにくそうだが、軽いキャラや立ち技で相手が浮いてくれればほとんど可能。ぜひ狙ってほしい。



カウンター・全キャラ
140

こちらは連掌転身掃腿、いわゆる「下」になる。通常はこちらのコンボが安定であろう。たとえ重量級でも入るので必ず決めておきたいコンボだ。



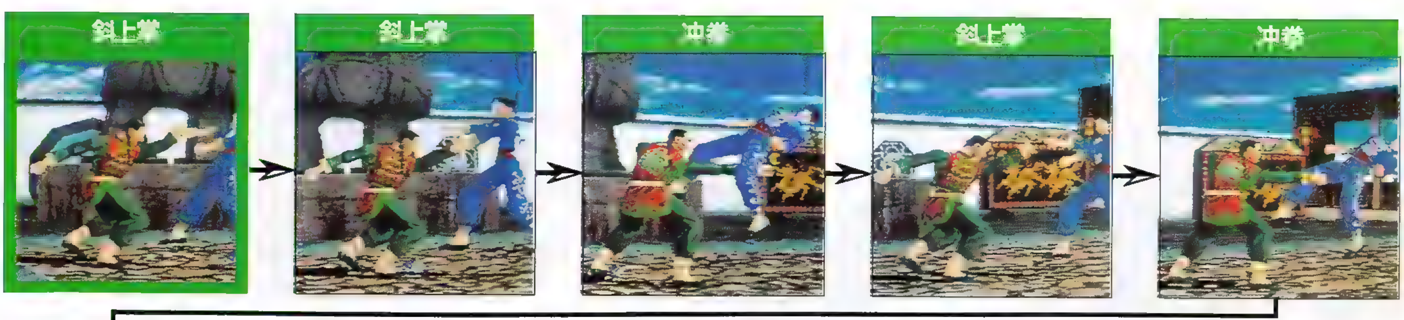


カウンター・中量級まで
182

このあたりからボルテージが上がってくる。オッイエーを入れる機会はほとんどないが、まさに決まればほぼ終わり。強さで魅せるラウの本領発揮といったところ。

カウンター・全キャラ
172

斜上掌３回からのホイーはかなり実戦的なコンボ。斜上掌２回からのオッイエーより多くの体力を奪える。ただ、相手が立ち技などで浮いてくれないと入らないが重量級でも可能。機会があればチャレンジしてほしい。





カウンター・軽量級限定
192

特殊な条件が揃わない限り斜上掌は４回が限界。しかも最初の斜上掌はⓅを出さずに単発でないといけない。実戦でこの状況はまずないので、友人に頼んで試してみよう。





カウンター・中量級まで
66.5〜86.5

ここからは中段蹴りを利用した空中コンボ。斜上掌ばかりが注目されるが、中段蹴りからの空中コンボも強力だ。このコンボは連拳燕旋蹴を無理矢理使用したもの。実はけっこう難しい。









カウンター・軽量級限定
154.5

軽いキャラじゃないと入らないが中段蹴りで浮いただけでここまで来れるのは、いかにもラウらしい。ただし、相手のしゃがみパンチにラウの中段蹴りをカウンターで合わせてもこのコンボは成立しない。



カウンター・中量級まで
145.5

主に中量級に使用するコンボ。この技も相手のしゃがみパンチにカウンターをとってもパイしか成立しない。その場合は、中段蹴り→ダウン攻撃で我慢しよう。それでも相手の体力は十分減らせる。











カウンター・中量級まで
175

最初のディレイⓀは、ⓅⓀと斜上掌ⓅⓀのディレイでは硬直が長くて無理。斜下掌ⓅⓀからが決まりやすいだろう。相手が上級者であればさらに有効だが、多用するものでもない。ちなみに最初の斜上掌はⓅのみで出せる。

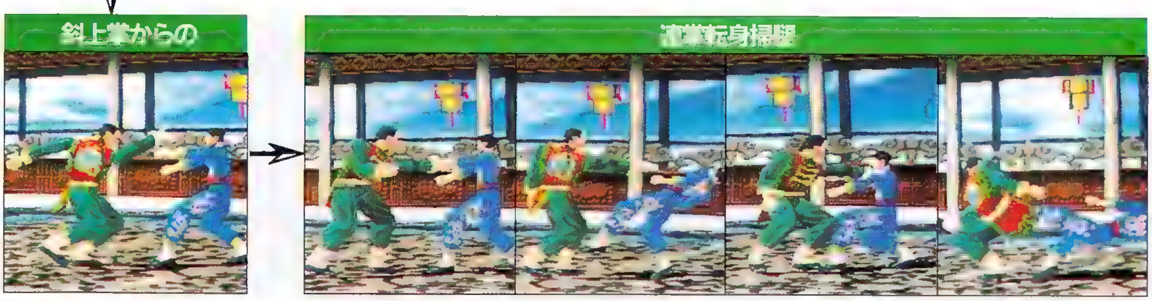




カウンター・軽量級限定
207

これが噂の一発昇天コンボ。生蹴りがカウンターヒットという条件は付くが意外とチャンスはある。ただし、可能なキャラはパイ・舜帝・リオンちょっと難しいがサラの4人。死ぬまでに一度は決めてみたいコンボだ。





柳手掛塔・パイ限定
192

特殊な条件のもとで可能なラウ、最高峰の空中コンボ。柳手掛塔のあとのパンチは移動用なのでヒットしたい。また、1、2回目の斜上掌Ⓟはどちらも斜上掌のみヒットでⓅはスカらせる。さすがにここまで入るのはパイのみ。





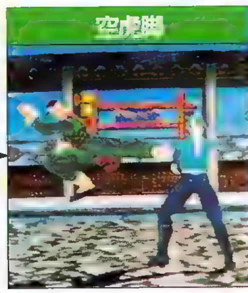
柳手掛塔・軽量級以外
76

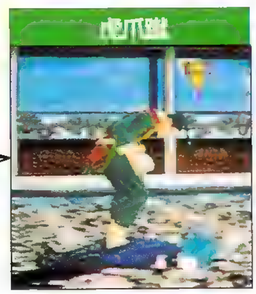
柳手掛塔のあとに妙な下心がなければこれで決まり。新キャラと女キャラの計4人以外なら入る。ただし、投げる前にラウの右足が前でないと入らない。そのとき相手の足は無関係。連環転身脚はレバーを前に入れる必要はない。



柳手掛塔・リオン、舜限定
86

リオン・舜帝の新キャラ用コンボ。順歩冲掌は斜上掌でもOK。また、最後まで入れないで順歩冲掌→ヒジや順歩冲掌Ⓟ〜といった連携を重視する場合もある。柳手掛塔のあとにいろいろやりたくなるのがラウ使いの本音だろう。





柳手掛塔・パイ、サラ限定
74

ほとんどパイ・サラ専用の連続技。この2人の場合は、ほかに柳手掛塔→旋風牙くらいしか良いのが見当たらない。これらで安定するのなら、前ページで紹介した一発でかいのを狙ってほしい。ギャンブル！ギャンブル！

普段より多くの空中コンボが入る状況を狙う

ここでは普通に斜上掌で浮いたときより多くの空中コンボが可能な状況をピックアップしていこう。

その状況とは、生蹴りを当てた後、足の組み方がハの字のとき、柳手掛塔で倒した後、になる。

これらのときは、別に通常より高い浮


生蹴りがカウンターヒットすればキャラによっては終わる。

きをするわけではないが、浮いている相手の足がラウの斜上掌で拾いやすい位置にあるので、より多くの空中コンボが可能になっている。

もう少しわかりやすく言うと、これら


足の組み方がハの字でも通常より入りやすい。

の状況で相手を浮かした場合は、通常より早いタイミングで斜上掌Ⓟをつなげても拾えるということ。

斜上掌Ⓟで相手が浮いたあと、早いタイミングで次の斜上掌Ⓟを出してしまいスカった経験は誰にでもあるだろう。だが、先ほど述べたように生蹴り、ハの字、柳手掛塔であれば拾ってくれるのだ。

ゆえに、普通に斜上掌で浮かした場合は、斜上掌 ・斜上掌Ⓟ→斜上掌Ⓟ→斜上


柳手掛塔のあとは魅せどころか。

掌ⓅⓅⓅ⇩Ⓚがパイ相手なら限界だが、柳手掛塔のあとなら斜上掌Ⓟ→斜上掌Ⓟ→斜上掌Ⓟ→斜上掌ⓅⓅⓅオッイエーや斜上掌Ⓟ→斜上掌Ⓟ→斜上掌Ⓟ→斜上掌Ⓟ→斜上掌ⓅⓅⓅ⇩Ⓚが可能になる。ちなみにこの空中コンボは、途中スカっているところがあるので、ダメージ自体は192と最高ではない。それは連続写真に載っている通り。

よって、ハの字の状態でヒジ→斜上掌のチャンスがあった場合、余裕があればより多くの空中コンボに挑戦してみよう。通常の足の組み方では入らないコンボが体験できるので、その爽快感も計り知れない。


通常はこの浮き。


条件によって拾いやすくなる。

ARTS of COMBINATION 連続技



まず最初は、旋中腿（中段キック、⇧Ⓚ）を相手がしゃがみ状態でくらう…つまり「よろけ」を誘えたときにつなげていくコンボから。大前提として、中段Ⓚでよろめかせたら、すぐ穿冲拳を当てれば相手を「浮かせる」ことができるということに着目してほしい。





よろけ・全キャラ
45.75

中段キックでよろめいた相手に入る、最も簡単なコンボ。よろけを確認してからⓀボタンを連打すればいいだけ、というお手軽さも魅力。
このコンボのあとは燕蹴雷撃を狙ってみてもいい。





よろけ・軽量級まで
116.75

パイが相手を浮かせて入れるコンボの中では最多段を誇る。VSパイ、VSリオンでは条件がそろえば最後を転身掃脚ではなく、転身脚にすることができる。間合いによって途中から空振ったり、間のⓅがひとつだけ空振ることもある。



よろけ・中量級まで
63.75

どちらかというと、見ためとは逆に入力が難しい部類に属する。バリエーションのひとつとして押さえておくに越したことはないが、自信がないときはやめておいた方がいい。そういうときは、つぎの単脚→雷陰にしておこう。

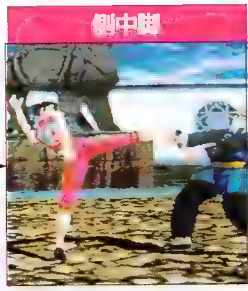




よろけ・中量級まで
68.25

主に、相手を縦に押しやりたいときに使う。飛燕単脚自体、距離が進む技なのでリングアウト狙いのときは重宝するコンボである。
よろけからの単脚はタイミングが悪いと当らないので、テンポよく技を出そう。







よろけ・瞬帝のみ
63.25

VS瞬帝専用のオリジナルブロー。普段は滅多に使う必要がない側中脚（⇨Ⓚ）をコンボに組みこんだもので、その後に飛燕単脚で拾うという屈辱感漂う連続技といえよう。瞬帝と対戦したら一度は決めてみよう。





カウンター・中量級まで
61.5

初心者向きのコンボ。この項では、中段Ⓚがカウンターヒットしたときの追い打ちだが、慣れないうちは相手がよろけかカウンター状態かの判断が遅れがち。そのため、よろけとコンパチで使えるこの追い打ちで確実に体力を奪え。

中段Ⓚを当てるとき、狙うのはよろけばかりではない。相手の技を中段Ⓚでカウンターを取れば、相手は高く浮く。ここに重い一撃を入れることも重要である。中段Ⓚ→連環転身掃脚は、間にⓅをもう一発はさむことも可能で、このときは⇧Ⓚ、➡ⓅⒼⓅⓅⓅ⇩Ⓚと入力。ⓅⒼの前にレバーを入れておくのがコツだ。



カウンター・中量級まで
113.5

これはVF2発売と同時に判明したコンボだ。ウルフ、ジェフリー、デュラル以外には中段Ⓚがカウンターで入れば、連環転身掃脚が確実に入る。間合いや浮き具合いによっては、VSパイ、VSリオンで連環転身脚の方も入る。





カウンター・全キャラ
82.5

全キャラに安定して入る2段。ダウン攻撃は、燕蹴高雷撃がほぼ確実に入る。2段とはいえ、バカにできない破壊力を秘めている。腿登裏旋脚がヒットしたときからレバーを上に入れたままでⓅを連打するだけで楽に決まる。

ここで紹介するふたつのコンボは、腿登裏旋脚からの空中追い打ちだ。
注目してほしいのは、連環転身掃脚につなげているところ。これはいわゆる相手の技が「地上から浮き上がって攻撃する」系のものを狙っている。腿登裏旋脚は、しゃがみクイックフォワードか下ⓀをⒼキャンセルすれば一瞬でスタンバイ可能。



カウンター・技限定
124.5

普段はまず決まらない。成功させるには、相手の特定の技に腿登裏旋脚をカウンターで当てる必要がある。写真では、リオンの箭疲歩を引きつけて当てた。

双拳旋風腿（Ⓚのみ）



→

連環転身掃脚



カウンター・中量級まで

127

相手にⓅⓅで接近し、少し間を置いて時間差でⓀを入力する「ディレイ双拳旋風腿」を利用する。相手が、Ⓚの部分で反撃を試みてうまくⓀのみカウンターヒットさせれば、連環転身掃脚が空中でヒットする。

前旋腿



高蹴腿



→

燕蹴雷撃

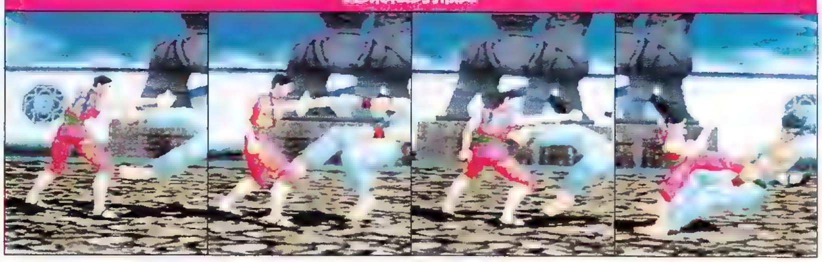


カウンター・全キャラ

76

起き上がりキックをカウンターヒットさせ、そのまま高蹴腿で追い打ちする。ダウン攻撃は雷陰掌打が最も安定しているが、高蹴腿の当たり方によっては燕蹴（高）雷撃につなげてもいい。高蹴腿は高端脚で代用することもできる。

連環転身掃脚



カウンター・中量級まで

112

これもカウンターで起き上がりキックを当て、高く浮いたところに連環転身脚を空中で当てる。写真では転身脚だが、安定したいなら転身掃脚かⓅⒼをはさんで転身掃脚にしよう。

Pai

飛刺腿



飛燕烈脚

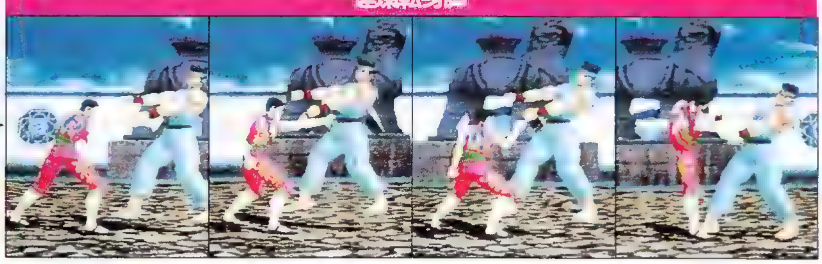


カウンター・中量級まで

56

小ジャンプ攻撃である飛刺腿をカウンターヒットで浮かせて飛燕烈脚で追い打ちする。ここには載せていないが、烈脚を単脚にして雷陰掌打にした方が確実。お互いの足の向きや、間合により烈脚の2発めが空振りすることもある。

連環転身脚



カウンター・軽・中量級

112

飛刺腿をカウンターで当てたところへ連環転身脚を入れるコンボ。相手がリオンなら転身脚がほぼ確実に入る。重量級2人を除いたほかのキャラには、ⓅⒼではじく、ワンパン転身掃脚を入れよう。


掣燕掛塔


燕陣旋風脚


飛燕烈脚

中量級まで
76〜86

投げたあと、相手をよろめかせることができる掣燕掛塔。自分の方が早く動けるようになるので、すぐクイックフォワードして燕陣旋風脚を当てる。そのあとに飛燕単脚でとどめ。極まれに、写真のように烈脚が入ることもある。


連環転身脚

全キャラ
98

パイ最強ダメージの必殺コンボ。実はVF2発売直後につくってあったコンボだが、掣燕掛塔自体の雑誌公開解禁日の都合でACT 1でようやくお披露目できた、という裏話がある。1回でもカウンターになれば2セットでKO可。


燕風輪翔


飛燕烈脚

全キャラ
26

しゃがんだ相手の上から背後をとる燕風輪翔。ここでは必らずコンボになる烈脚を選んだが、相手がちょっとでも動けば下Ⓟ→腿登裏旋脚、高蹴腿、高端脚、背転脚などがカウンターをともなってヒットすることを覚えておこう。

●起き攻めコラム
女優・パイ・チェンの
「私も裏に回りたい!!」

最近、相手の起き上がりに裏へ回って攻める戦法がはやりらしい。瞬帝のジジイサイクロンや、リオンの箭疾歩裏回りなどがその有名なところ。

なんとなくいやな予感がしてたんだけど、やはりうちのパイ様もこんなことをいい出しました。

パイ「ちょっとォ、なんで私だけ裏回り起き攻めができないのよォ…」

俺様「別にひとりだけじゃないよ。あんな特殊な動きはできる方が少ないだろ!?それにねぇ、オレにつっかかってこられても困るんだけど。」

パイ「あなた攻略担当でしょ。なんとかしなさいよォ。」

俺様「ハァ…、あいかわらずメチャクチャなこというねぇ。だって裏回りできそうな技なんて持って…ん!?ちょ、ちょ待て…、あるにはあるゾ、いい技が!!」

パイ「ホラ、あるんならもったいぶらないで教えなさいよォ」。

俺様「(ムカッ) こんな娘が増えると日本も先行き暗いねぇ!!」

パイ「私、中国人よォ。」

俺様「(ムカムカムカッ) …」

…と、いうどうでもいい話は置いといて、本題に入ろう。

結論からいうと、パイで相手の起き上がりに裏に回れる技は「飛燕単脚」だ。条件は、ダウン中の相手にクイックフォワードで密着しておくこと。「ダウン中の相手」は、技によってその角度が違う。どの技でダウンさせたあとに飛燕単脚を出せばいいかは表にまとめたのでそっちを参照してもらいたい。

この裏回りによって、今まではⓅ+Ⓖ投げを抜けられたあとくらいしか使う機会がなかった、「振りかえり攻撃」が脚光をあびることになるだろう。マイナー技だった、座架踏腿や背連崩捶を効果的に使おう。


ダウン中の相手にQFで密着して…

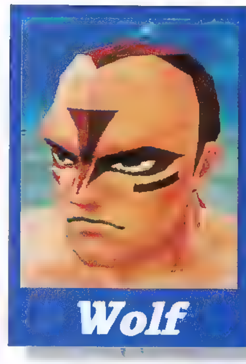

相手が起き上がり始めたら、飛燕単脚!!


すると、起き上がり蹴りをかわしてこの位置関係に。

飛燕単脚で裏回り可能なダウン規定技

技名	裏回り時の諸注意
高蹴腿	
連環転身脚	
連環転身掃脚	
連環背転脚	間合いにより軸ずらしになるが、裏回りできない。
連拳旋風牙	
連拳燕旋蹴	
旋風牙	
燕旋蹴	
燕陣旋風脚	
腿登裏旋脚	普段は軸ずらし。(タイミングにより裏回り可)
転身捜倒	
旋風燕陣	
天地頭落	自分は前転or後転起きすること。
倒身陰掌	
燕旋擺柳	
架脚旋転	飛燕単脚のコマンドは逆入力（[illegible]Ⓚ）

ARTS OF COMBINATION 連続技



ニーブラスト



ストレートハンマー



バーティカルアッパー



サマーソルトドロップ



カウンター・中量級まで
101

完全な趣味の技ではあるがれっきとした空中3段で、サマーソルトドロップもダウン前に当たるため意外に長い距離を運べる。バーティカルアッパーはⓅヒット中にしゃがみダッシュコマンド（⇧⬇や⇧⇩⬇）から出そう。

ショルダーアタック



エルボードロップ



カウンター・中量級まで
114

実にウルフらしい、豪快な空中コンボ。とはいえ、威力のほうは見た目ほどではなくこれまた趣味の技といえるかも。エルボードロップは当たらないことがあるので省いてもいい。ただ入れたほうが起き攻めはしやすいぞ。

ニーブラスト



レベルバックチョップ



カウンター・軽量級のみ
65

〈レベルバックチョップ〉
意地でもレベルバックチョップを当てたい人のために一応ね。

リバーススレッジハンマー



カウンター・中量級まで
89

まあ一応こんなのも入るよってことで。これもPヒット中にしゃがみダッシュを入力（⇧⇩⬇）そこからニュートラルを通さずに⇨＋Ⓟでリバーススレッジハンマーを出そう。

ネックカットキック

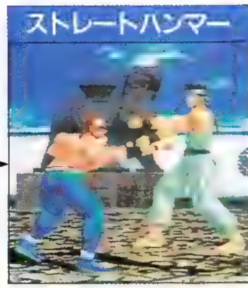


カウンター・中量級まで
95

これまた…以下略。ただし屈辱度ならトップクラス。
ネックカットキックは早く出しすぎると軽量級にはすかってしまう。写真のように足先を当てるようにタイミングを合わせよう。

Wolf


ニーブラスト


ストレートハンマー


ローリングソバット

カウンター・中量級まで
89

これもまた実用的とは言い難い。というのも足を八の字型（アッパーなら並行型）に組み替えた状態からでないとソバットで拾えないためだ。
しかも屈辱度低いし…。


ライジングトー

カウンター・中量級まで
95

屈辱度ならトップクラス、一度は決めてみるべき。
これもまた、八の字からの膝か、並行型からのアッパーからでないと入らないので注意。


ローハンマー


フェイスリフトキック

カウンター・全キャラ
88

対重量級の安定度の高いコンボ。中、軽量級にも浮きが低い場合はこれを使っていこう。足の組み方に注意しよう。

上の3つの連続技はいずれも八の字型からの膝か、平行型からのアッパーからしか入らない。ウルフは投げ、しゃがみ投げを狙っていく関係上、望んで八の字型にすることはないので、必然的にアッパーから狙うことが多くなる。逆に平行型の場合、アッパーが非常に当たりにくいので膝を狙うことになる。つまり、普段から足の組み方を意識して闘っていれば、浮かせてから迷うこともないぞ。


ニーブラスト


ローハンマー


ロードロップキック

カウンター・全キャラ
75

完全な自己満足技。実はしゃがみⓅ→ロースマッシュのほうがダメージは大きい。
ただ、しゃがみⓅ→ロードロップという連係の練習にはいいかも。


ボディブロー

カウンター・全キャラ
75

ロードロップキックと同様、重量級に対しても安定して決まるが、簡単なだけに、多少ヌルイかも。ただ、足の組み方が悪いようならこれでも十分だ。

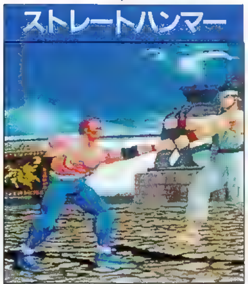






カウンター・全キャラ
85

ページの都合でこんなところにあるが、ロードロップ、ボディブローと同様重量級にも安定して決まる。ダメージも意外に高いのでこの辺で安定しておいてもいいだろう。



このページの連続技はいずれも実用的かつ強力なものがそろっている。1、2アッパーもⓅを1発減らせば中量級にも狙っていける。

Ⓟ2発からのコンボは4つあるが、最も強力なのはフェイスリフトキックにつなぐもの。軽中量級には安定してこれを決められるようにしよう。





カウンター・軽量級限定
129

ボタン1つで出せてしまう、ウルフ最多段の空中コンボ。

当然目押しが必要で、はじめの2発はもちろん、1、2アッパー部分もレバー入れっぱなしで目押ししていこう。

軽量級の他に、舜、リオンあたりに狙っていける。

Wolf



カウンター・中量級まで
103

カウンターであれば中量級にも入るが、軽量級ならカウンターでなくても、また、ⓅをⒼボタンでキャンセルしなくても入るので、この辺は常に出せるようにしておこう。



カウンター・中量級まで
106

中量級に対する空中コンボとしては、最も安定して高いダメージを与えられる。

これもまたGキャンセルなしに入れることができるが足の組み方によって入らなくなることがあるので要注意。



カウンター・中量級まで
103

ダメージ的にはⓅ→Ⓟ→ニーブラストと一緒だが、Ⓟ→エルボーのつなぎが先行入力可能なので難易度は低い。

しかしまあかっこいいので、主力として使ってもいい。



カウンター・中量級まで
93

これまた完全な自己満足技。Ⓟ→Ⓟのあと、Ⓖボタンでキャンセルしなくても入るが、その場合ⓅⓀになってしまわないように注意。











カウンター・中量級まで
107

空中でPを3つ当てる空中コンボの中で一番簡単なのがこの、ボディブローでしめるもの。軽量級相手ならGボタンを使う必要はないが、中量級、特にアキラ、ラウといったキャラにはGボタンキャンセルを駆使しなければならない。



カウンター・中量級まで
107

ただでさえ入力自体が難しいのに、最速で入力しても繋がらないという，難度A級の空中コンボ。マスターすればギャラリー受けすること間違いなしだ。



カウンター・中量級まで
120

破壊力ではⓅ→Ⓟ→1、2アッパーにはかなわないが、最強クラス。これまた、中段蹴りの常として足の組み方が関係してくるので注意が必要だ。



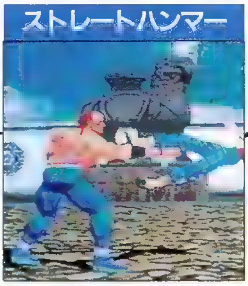
カウンター・中量級まで
117

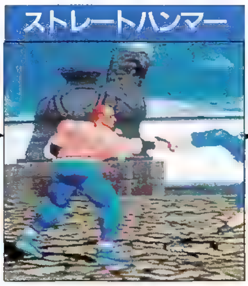
3発目のⓅ→Ⓚは、いわゆるPKのハンマーキックのこと。

Ⓟ→Ⓟ→Ⓟ→中段蹴りをⒼボタンを使わず出そうとして失敗したときにでることが多いが、これでも一応入る。











カウンター・中量級まで
91

その場起き上がり蹴りからの空中コンボの場合、足の向きに関係なくミドルキックが安定して入るので結構いい感じ。高さを見て、Ⓟを1発にしたり、しゃがみⓅ→ミドルと使い分けられるようにしておこう。

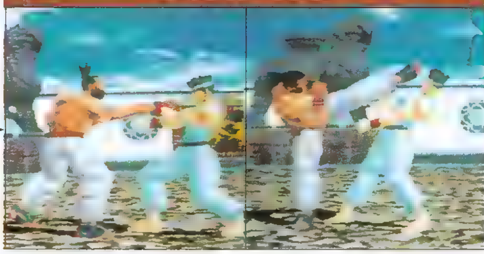
ARTS of COMBINATION 連続技



ダッシュエルボー



→ ナックル・キック



→ フライングボディプレス



よろけ・全キャラ
88.25

ダッシュエルボーで相手をよろめかしたあとにこちらがⓅⓀを打つことで、技をつなげ連続技にすることもできる。しかしよろめき回復がとてつもなく速い相手の場合は、やむをえず回避されることもあるので注意しよう。

ダッシュエルボー



→ バーティカルアッパー



→ ニーアタック



→ フライングボディプレス



よろけ・中量級まで
136.25

結構な攻撃力とともに、相手に与える精神的ダメージも大。しかし相手をカウンターで浮かしたわけではないので、少々拾いにくいかもしれない。ダメージ的に見てみれば一撃必殺のコンビネーションとしてもうなずける。

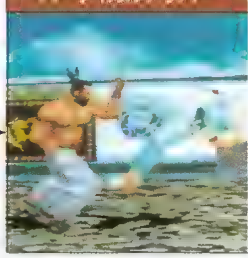
ストレートナックル



→ ストレートナックル



→ バーティカルアッパー



→ ストンピング



よろけ・中量級まで
113.25

アッパーが入った時点でかなりの距離を相手が吹き飛ぶため、次に行なうストンピングが入りにくい。ストンピングを狙うときは、常に相手を見て起き上がり無敵を使ってきそうな相手に対ししむけていこう。

エルボーアッパー

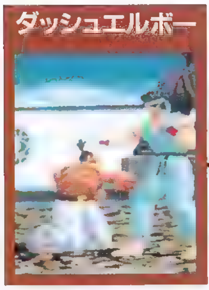


よろけ・中量級まで
109.25

結構コンスタントな連続技だが、相手の浮きが低いのであせりがちだ。この技を使うときは絶対にボタンを連打しないようにしよう。もし、ちょっとでもあせりが出たときは、パンチをひとつに減らそうね。

一番最初に説明したダッシュエルボーの物と同じで、相手がよろめいているときに攻撃する物だ。だが、よろめきのあとにただアッパーコマンドを入れたのでは、スマッシュアッパーになってしまうので気をつけねばなるまい。そう、ここで使うべきアッパーとはバーティカルアッパーなのだ。

ちなみにこのコンボもよろめき回復されるが、肘からの斜上掌よりも難しいぞ。









よろけ・中量級まで
102.25

ダッシュエルボーで相手がよろめき、なおかつ相手がよろけ回復しなかったときのみ入る。まあ最近では、相手のよろめき回復が早すぎて、この膝にカウンターで食らうこともちらほらあるぞ。

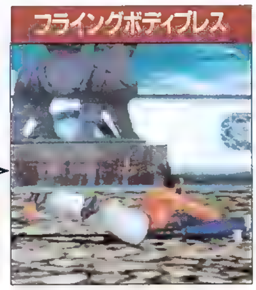




カウンター・軽量級限定
107.5

トーキックの出がちょっと遅いために中量級には入りにくい。狙うのならばパイなんかがお勧めできるぞ。それは、パイは浮きが高すぎるのでパンチをすかることがあるためだ。ほんとにそれだけです。覚えといてね。





カウンター・サラ限定
142.5

ある一定の間合いで、サラの出すトルネードキックに膝をもろにカウンターで決められれば入ることがある。しかし、これといったシチュエーションはほとんどないので、見たければ八百長で友達とやってみよう。





カウンター・中量級まで
109.5

まあ要するに屈辱技である。しかし、それほどダメージが低いとゆうわけでもないし、これといって決めにくいわけでもない。

やってみたいのならば、ⓅⓅ～と技がつながりそうな場合だけやってみよう。



カウンター・中量級まで
103.5

出が早くバカにした感が強い連続技がこれだ。しかも、相手が案外低い位置をとんでいても拾うことのできる連続技である。

決め所で、相手をヘルスタップで浮かしてからのⓅ、ヘルスタップもイカス。



カウンター・中量級まで
103.5

最近ではとんと見ることのなくなった連続技だが、以前では好んで使う人も多かった技である。まあネックとしては、エルボースタンプの攻撃判定の出るまでが少々遅い所かな。これでしとめられるといったときにやろう。

膝でカウンターを取るとゆうのは結構ありがちのことなのだが、このページではそれからつながる屈辱空中コンボを取り上げてみた。中でも一番下の表にある３つの技の他に、ヒールスタンプなんかも入るのだ。まあパンチがひとつしか入っていないのでちょっとしょぼい感じもあるが、ある程度闘いに余裕が出てきたら試してみるといいだろう。ここでひとつ言っておくが、空中コンボとは相手をたたきのめすひとつの手段なので、へんな連続技(ダメージが低い上に難しい物)は知っておくだけでいいと思うぞ。目を通すだけでいいのだ。











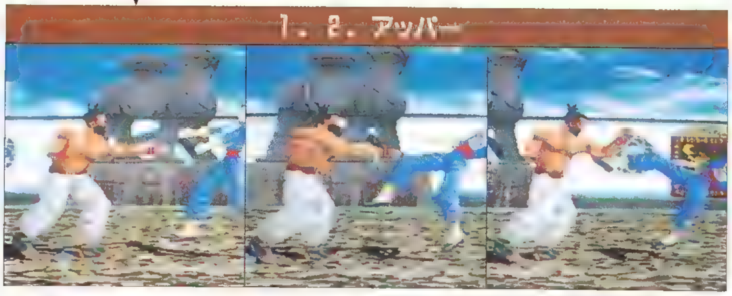
カウンター・八の字・中量級まで
152.5

まあやりやすい上にダメージ値も高い連続技なのだが、足の組み方によっては決まらない場合もある。狙うのならば、浮かしてⓅを挟んでいるときには自分の足位置が八の字になっているときがいいだろう。



カウンター・中量級まで
125.5

前例にあった膝の物と違い、足位置がどっちだろうが狙うことが可能だ。しかも決めている際の見た目の体勢が低く、力を込めた感覚が何とも心地よい技である。ちなみに、ジェフリー使いの中ではポピュラーな技だと思う。



カウンター・中量級まで
143.5

あまり見ることのない上に、決めてもしろうと臭く思われがちな技である。しかしこの技を単につなげようとすると、二発目に出す2のパンチにディレイをかけないと当たらないことが多い。知っておこう。



カウンター・中量級まで
117.5

結構かっこいいのにあまり狙われない技のひとつ。大会などでもあまり見ることはないだろう。まあ使うのならば、単なる見せ技的にたまにやるのが効果的である。出すのも二発目のパンチが出たときに先行入力の感じでいいね。



カウンター・中量級まで
120.5

ちょいウルフっぽい連続技で、足位置がどっちでもつながる。まあⓅ、Ⓟ、ミドルよりⓅ、ⓅⓀの方がダメージ的に上と思っても、その分距離を運べると思ってもらえるとありがたい。結構初心者向けの連続技である。



カウンター・中量級まで
127.5

かっこいい上にダメージも高く、なおかつギャラリーをわかせる面白い技である。まあ決めたいのならば、ストマッククラッシュのコマンドさえミスらずに出せれば問題なく使えるだろう。



カウンター・中量級まで
117.5

前ページのワンパンからの物とほとんど変わらないが、当たり判定がちょいと高く、二発目のパンチで相手を遠くまで吹き飛ばすとはずすことがほとんどだ。パンチを当ててる際、変な感じがあったらあきらめよう。

Jeffry

ニーアタック



ストレートナックル



ストレートナックル



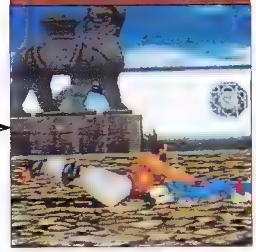
ストレートナックル



ニーアタック



フライングボディプレス



カウンター・中量級まで
166.5

まあPを3つ挟んだあとでも膝はつながるのだが、気合いを入れてレバガチャをすればダウン攻撃のボディープレスまではつながらない。やはり膝は、P二発が限界なのかもしれない。う〜んまいったね。

ダブルハンマーダウン



カウンター・中量級まで
131.5

ここまで来れば難易度の高い低いはプレイヤーの腕と、コマンドの得意不得意がもろに影響してくるところである。そして、ダブルハンマーダウンはどーかとゆうと、それほど難しくもないといえる。もろに狙っていけ！

エルボーアッパー



カウンター・中量級まで
139.5

パンチ三発からこれを決めてくる人も、そろそろ町中でで て来そうな感じである。また、注意すべき点は最後のパンチが入ったあとの相手キャラの高さがちょいと低いため、タイミングがシビアであることだろう。

君は見たことがあるか!! おバカなニューコンボ!!

これは、ある編集部で夜ゲーを行っている際に起こったとてもバカなお話。ある日のこと私（以下MANちゃん）と、相方の中井キャミソール（以下キャミちゃん）で原稿のため連続技を調べていました。そして普通にMANちゃんがPPダッシュエルボーアッパーなどを決め、自己満足に浸っているときぼそりとキャミちゃんがつぶやいた。「おいMANちゃん、そんな今までに町中で見たことのある連続技ばかりやらないで、なんかあっと驚く連続技を見せてくれよ。」「うむ、まかせておきたまえ。」何も知らないくせに大見得を切るMANちゃん。とりあえずその場しのぎでサラのトルネードキックにカウンターで膝をあわせ、ケンカキックにつなげてみたりする。

「オ〜スゲ〜！そんなのも入るんだ。でもよ〜っ。どっかで見たことない?」キャミちゃんはちょっと不満げ。それもそのはず、実を言うとその技は、外で見た物をそのまま真似しただけなのだ。やはり場つなぎ。少々アドリブ性に欠ける。そしてもうすでにそれだけで持ち技がなくなってしまったMANちゃんは、困り果ててヘルスタップからのしょぼい連続技を披露するが、キャミちゃんは全て技の練習と勘違いして、ただ無言で淡々とこちらの出す技をカウンターで食らう…。「おい、無言で食らうなよ。そんなにどこででも見れる連続技じゃないだろう。」などと、誰でもできそうな技のくせに意外と強気に攻めるMANちゃん。

その後キャミちゃんの一言「だせー」で全てはかたずけられ、同時にMANちゃんのやる気もなくなる。

「なんだか連続技調べんのあきた。対戦やんない?」と、いきなり仕事を切り上げ、延々疲れるまで対戦を続ける。

ちょうど4時間ぐらいたったところで2人はもうバーチャハイになり、変なことばかりやり始める。お互い負ける気はないのだが、変な技でしとめよーとしているそのときである。

キャミちゃんのラウが垂直ジャンプキック（以下登り蹴り）を放ち、それをMANちゃんにすんなりガードされる。普通ならまあ安定して登り蹴りを出し、普通に返すのだが、先ほども言ったとおりお互いにもうバーチャハイ。気が変になっている。ガードされた方はされた方で変なことを期待し、仕掛ける方も仕掛ける方で何かを見せたくてしょうがない(自分でも何かは予測不能)。

「ガイ〜ン!!」

その音とともに、辺り一面は一瞬あまりの謎な出来事により静まり返る…。その沈黙の意味はなんと、ラウのおなじみ下りキック（自動斜上付き）にカウンターでヘッドアタックが入り、豪勢にラウが浮くのだ。もちろん浮き方は今まで見てきたどんな物よりすさまじい。そして、今まで空中連続技として入ることのなかったヒップアタックが、これでも食らえと言わんばかりに決まっているではないか。大感動。



けっこう早めに頭を出せば…。



下り蹴りをカウンターで取り、尻意外にも上ヘッドが入る（足位置注意）。



→



→



カウンター・中量級まで
96

まぁ単なる見せ技だが、最初に出すヘルスタップ自体が相手の技を避ける性質を持っているため意外と当てやすい。相手の何の技をカウンターで取ったかいち早く把握し、PPヘルスかPヘルスか見極めよう。



→



カウンター・中量級まで
88

膝で浮かしたあとに決める物と見た目には変わらないのだが、アッパーのあとの方が技を当てたあとの効果が短いため決めやすい。距離的にも持っていけるので、実践投入OKである。

ここで書かれる物は意外とお手軽なものだが、それほど決めている人が少ない技の数々である。まあ相手をヘルスタップで浮かすにしても、バーティカルアッパーで浮かすにしても、それなりのカウンターで当てるまでのセオリーがある。普通に勝ちに固執しているときなら使うことはまれだが、そうゆうときに挑発がてらにやってみるのもいい感じである。

しかし、起き上がり蹴りの部類はぜひともマスターしておこう。ボタンを連打せずに落ち着いてやれば楽勝だ。





→



→



カウンター・中量級まで
83

起き上がり蹴りがカウンターで当たったところを、いち早く確認して次の技につながなければならないのが弱点だが、確実に使いこなせれば戦力10パーセントUP間違いなしである。タイミング的にもそれほどシビアではない。



カウンター・中量級限定
83

起き上がり蹴りの下段は、カウンターヒットしても少々見にくく次なる連続技にも組み込みにくい。膝などの突進系の技をカウンターで取ったときぐらいは、ぜひとも見逃さずにやってみたいところである。

ちょいとした世間話 ぼくと空中連続技。

私が最初に連続技の存在を知り、その魅力にとりつかれたのは、忘れもしないバーチャファイター（2ではない）の増刊記事をまかされたときであった…。

K．K雪風「MAN君実は連続技のページがあるんだけど、朝までに技を調べて、その日の夜までに原稿書くのを頼まれてくれないかな？」

MAN「いいよ、もう俺の仕事ほとんど終わったから。」かなりの安請け合いで何の知識もないまま調べに入る。

30分経過…。

「連続技って何で浮かしてどうゆうことをすれば入るんだろう？」かなり単純な疑問が頭をよぎる。

まあ何も考えないで、とりあえずの感覚で相手のキャラにカウンターで膝を当ててみると、凄い勢いで相手のキャラ（サラ）が宙を舞った。そして次の瞬間大好きなキリングバイツを出してみた。

「ガイ～ン」

見事に炸裂して、うれしさのあまり失神しそうになる。そして新たなる感動を求めて次なる連続技を調べていく。

まあこれが私の最初に決めた連続技で、あまり凄くはないのだが、今でも忘れられない私と連続技との出会いである。









カウンター・中量級まで
113

ごく一般に膝で浮かしたあとのコンビネーションと変わらない。しかし、小ジャンプキックだと相手の浮きが基本的に低いため狙って使うにはおそれ多い。相手のたちKにバカづきカウンターで狙っていこう。







カウンター・中量級まで
115

全てのコンボが決まったあとならばもちろんボディプレスは安定である。基本的に足位置を気にしなければならない技なので、小ジャンプキックからはそれほど狙わない方が無難である。知識で知っておくといいだろう。



カウンター・中量級まで
93

このシチュエーションは、主に相手の起き上がり蹴りをカウンターで取ったときにありがちなパターンである。相手がジャッキーなどの中量級であれば、このコンビネーションで安定と言ってもいいだろう。



カウンター・中量級まで
118

かっこよく決めなおかつ相手の浮き位置が低くても拾える技は、やっぱりこれしかないだろう。技的にいつも使われ手慣れた感も強いと思われるので私はこれをお勧めする。まあ、ほんとに決める機会はほとんどないのでよろしく。

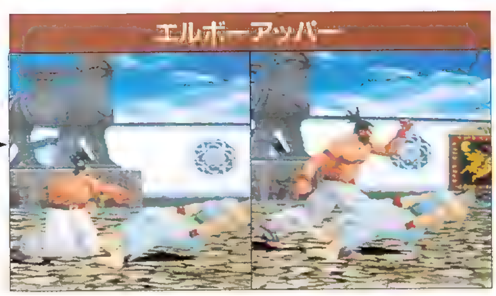






カウンター・中量級まで
93

浴びせ蹴りをカウンターに入れたあとに出すしゃがみパンチだが、実はスカって当たらないことが多い。したがって相手がパイのように軽すぎると、しゃがみパンチを出さずにミドルキックを出した方が当たりやすい。



カウンター・中量級まで
98

やはり最終的にはこの技にくるわけだが、それほどダッシュエルボーアッパーが使いでの良い技なので許してほしい。この技はさっきのミドルキックと違い、途中に一発パンチをは挟まないと決まらないぞ。

ARTS of COMBINATION 連続技




肘打ち


葉重ね


流影脚

よろけ・全キャラ
84.25

肘でよろめかせてからの超安定コンボがこれ。

基本的に何も考えることなく、よろめいたらⓅⓀと押し、ダウンを奪ったら少し先行ぎみに流影脚を入力すると良い。

与えるダメージは3分の1程度。


裏旋蹴り


半月蹴り

よろけ・全キャラ
74.25

肘→ⓅⓀ→流影脚に対し、少し見せ技を感じたのがこの3段。

肘でよろめかせたあとに先行入力で⇦⇦Ⓚと入れる。すると裏旋蹴りがギリギリでヒットし、半月蹴りも安定。

お勧めはしない。


幻葉


水車蹴り

カウンター・全キャラ
95

あまり使わない幻葉。間違って出してしまい、カウンターでヒットしたときの安定コンボがこの水車蹴りだ。

全キャラ相手でも簡単に決まり、ダメージも意外に高い。だが、狙って使うのは…。

基本的に影丸の連続攻撃はほとんどが先行入力で確実に出せるのである。

逆に流影脚などは先行入力で出さないと、コマンドミスでその場立ちキックに化けてしまい少し恥ずかしい思いをするので、しっかりと入力ミスをしないよう覚えてほしい。

弧延落で投げたあと以外の連続で似ているものが数多いが、できれば使わずに余裕のあるときだけにしておこう。


地擂り弾


葉呀龍

カウンター・重量級限定
85

幻葉→水車蹴りに対し、かなり見せを意識した連続技、幻葉→下Ⓟ・葉呀龍。

キャラ限定で重量級のみとされる。

幻葉がカウンターでヒットしたら、そこから全て先行入力すれば決まる。難易度A。







カウンター・全キャラ
82

中段蹴りがカウンターで当たり、そのまま流影脚にいかず、浮いている所に肘で少しダメージを与えておいてから流影脚につなぐ、フォローコンボ。
肘から流影脚につなぐときただのⓀになるので注意。



カウンター・中量級まで
95

軽量級に必ず決まる中段蹴りからの散弾裏蹴り。
浮かせたあとにかなりの距離を運び、攻撃力も高いのでお勧め。
中量級にもパンチが３発までは入るので使える。
リングアウト狙いで重要だ。





カウンター・中量級まで
80

生キック。技が失敗したときなどによく出る、ただの立ちキックだ。
意外にその生キックがカウンターで当たる。そのときはすかさず旋蹴りを出すと浮いてる所にヒット。
フォローコンボだね。





全キャラ
42

影丸にとっては見せる連続攻撃ではなく、龍尾閃が当たったら必ず半月蹴りを入れるというお手軽コンボ。
起き攻めなどに使うのが有効。ダメージは龍尾閃が少ないが、半月蹴りの方が高い。必ず決めたいコンボだ。





カウンター・中・重量級
70

攻撃発生の遅い旋風蹴り。通常でヒットすると流影脚は当たらないが、カウンターでヒットした場合に流影脚を先行入力で出すと当たる。
流影脚の代わりにダウン攻撃の飛鳥もお勧め。





カウンター・全キャラ
50

このコンボもほとんど見ることのない技だと思う。
結構近い所から流影脚を出して、根本部分でカウンターヒットすると相手が高く浮くので、再び流影脚で追い打ちをかける。





カウンター・全キャラ
50

起き攻めに結構使える小ジャンプキック。（上昇中Ⓚ）
他キャラはキックが当たると倒れてしまうのだが、影のキックは当たるとのけぞり、そこに見せ技の跳び前蹴りを当てるのだ。水車蹴りに代えてもつながるので覚えとこう。







全キャラ
105

小ジャンプⓀ→飛び前蹴りと比べ、安定して決められるこのコンボ。
ジャンプⓀからⓅへつなぐときにキックが当たったのを確認してからでも遅くはないので簡単だ。
ダメージは3分の1。









弧延落・重量級限定
83

重量級限定コンボの1つ。弧延落で投げたあとにしゃがみダッシュで浮身膝蹴りを出すのがポイント。少し深目に当てて、そこから先行入力で着地寸前に幻葉を入力。すると、バウンドした相手に不自然な当たり方をする。

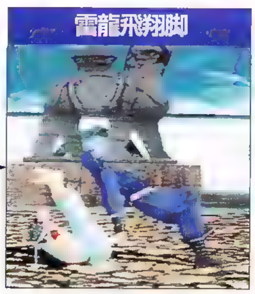




弧延落・中量級まで
110

軽・中量級に決まるコンボ。投げたあとにしゃがみダッシュで早目に膝をかする程度で当てる。その後、単発Ⓟ（ⓅⒼ）から散弾裏蹴りで以上。
浮身膝蹴りをいかに薄く当てるかがポイントだぞ。
対ラウがお勧めだ。





弧延落・全キャラ
80

弧延落・雷龍はただのギャラリー受け技。
弧延落で投げ、自分が動ける瞬間に半歩バックステップ。
そこから急いで⇨⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ入力でOK。バウンドした相手の足にヒットする。
比較的練習が必要だぞ。

弧延落後にまあいろいろな空中コンボがあるが、まず限定キャラクターを覚え、一番有効な攻撃を決めるようになることが重要だ。
連続技の最後で側弾3発から散弾裏蹴りとあるが、これは千本パンチを使用した側弾でⓅⓀキャンセルをうまくやらなくてはいけない。一応全キャラ対応の連続攻撃なので覚えておいて損はないぞ。でも、地上ではハメになるから注意ね。





弧延落・中量級まで
76

VF2が出たてのころの空中コンボ。
投げたあとに少しダッシュで近づき、⇦⇦Ⓟを当てて振り向き散弾裏蹴りだ。
運ぶ距離がかなりあるので安定コンボといえるだろう。

弧延落



落刃返り



背龍爪



弧延落・中・重量級
34

見せ技の1つ。
弧延落から⇦⇦Ⓟ入力で落刃返しを当て、すぐにその場から⇧Ⓚ入力。するとバウンドした相手に背龍爪がヒットする。
ダメージも低く、なんにもメリットが無い。

裏連弾



弧延落・全キャラ
42

見せ技の2つ目がこれ。
弧延落で投げ、落ちてきた所に落刃返し入力。そこですぐに⇨⇨と先行入力をすると後ろを向いたままで相手に近づく。で下Ⓟを入力すると裏連弾が出るのだ。威力は低いが、運ぶ距離がかなりあるぞ。

側弾



側弾



側弾



散弾裏蹴り



弧延落・全キャラ
104

超テクニカルコンボ。
弧延落で投げ、落ちてくるところに側弾をⓅⓀキャンセルして当てる。1発目の位置をできるだけ高い所で当てるのがポイント。そこから同じく側弾を2発当ててから散弾裏蹴りで完成。難易度S級。

相手の小さなスキを突け

カゲパンチは最速とされている。連続技コーナーではなかったが、下Ⓟがカウンターヒットした場合は必ず上段パンチにつながるのだ。イコール、下Ⓟ→ⓅⓀ→流影脚が安定ということになる。
いかなる状況からでもこの技を決めれるようになれば、もう影丸は最強と言っても良いだろう。
基本となるタイミングを一つ教えておこう。
接近戦において、相手が下Ⓟを打ち、それをスカしたら下Ⓟだ。すると、勿論投げをくらうこともなく、相手の中段攻撃をカウンターで止めて、闘いの流れを自分の物にすることが可能だ。
このことを頭に入れてモノにするのだ。



相手の下Ⓟは常にこんな感じでスカすべし!!



しゃがみ移動で肘などをスカしたチャンスもモノにするのだ。

ARTS OF COMBINATION 連続技





カウンター・全キャラ
理論ダメージ値120

相手の蹴り（上・中段）などをカウンターで浮かすと決まりやすい。
軽量級（サラ・パイ・リオン）重量級（ジェフリー・ウルフ）問わず全キャラ入るので実戦でもどんどん使っていこう。

カウンター・軽量級まで
120

じじいのコンボの中で、かなり高度なものといえよう。
月牙叉撃をつなげる他に宙舞双転脚をつなげることもできる。重量級以外のキャラに入るが、軽量級に的を絞った方がいいだろう。

カウンター・全キャラ
127、5

全キャラに安定して使えるコンボといえよう。
挑腕撩拳の後は、月牙叉撃よりも、この宙舞双転脚が決まりやすい。
挑腕撩拳で浮かした後は、宙舞双転脚で安定と思ってもらってもかまわない程だ。

カウンター・全キャラ
120

このコンボは、狙って決めるより、挑腕撩拳➡挑腕撩拳（全キャラOK）のコンボの失敗で、照れ隠しにもう一度挑腕撩拳をやったときになりがち。難易度はそれほどでもなく、全キャラOKだ。






カウンター・全キャラ
98

あまり使い勝手のいいコンボとはいえないが、コマンドも簡単で、全キャラにはいるので安定といえなくもない。
しかしこのコンボを決めるチャンスがあるのならほかのコンボにした方がいい。



カウンター・全キャラ
98

起き攻めにくいときには、旋風掃腿や前穿掃腿を使うといいのだが、軽量級の場合は、一度前に進んで追い打ちをしなければならない。





カウンター・全キャラ
120

このコンボも全キャラに決まるので多めに使っていこう。
この際、月牙叉擊は、立ち状態から出すようにする。コマンドは⇨⇩⬊Ⓟと入れてやろう。





カウンター・全キャラ
120

比較的よく見るコンボではないだろうか。
ダメージもかなりのもので全キャラに入る。しかし実戦では、軽量級に狙った方がいいだろう。高確率で決めることができる。



カウンター・全キャラ
81

じじいのコンボの中で最も安定して使っていけるのが、月牙叉擊⬇仰飲杯手という組み合せだろう。
アキラなど起き攻めの難しいキャラクターには、小ダウンで確実にダメージを与えていくのがよい。



カウンター・全キャラ
81

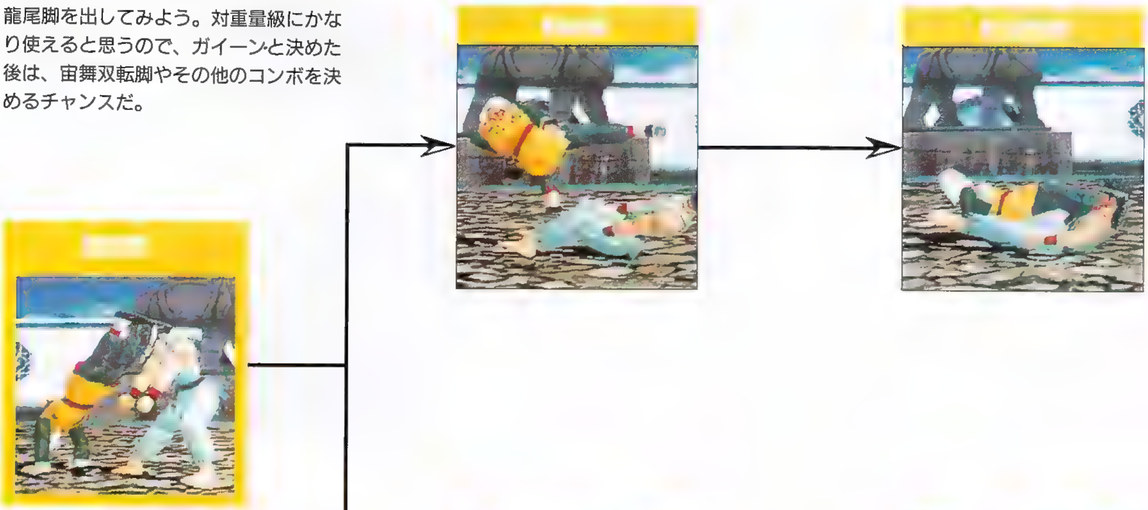
起き攻めをして有利なキャラクターの場合は、小ダウンよりも旋風掃腿を入れよう。
重量級と対戦する時は、一度ダウンさせたら、二度と起さないぐらいの気持ちで起き攻めをしたほうがよい

攻めの基本、空中コンボ

対戦中、月牙叉擊は技のスキに挑腕撩拳は技の出がかりにという決まり方が多いと思うので、前者は安定コンボでダメージを、後者はより高度なコンボで「魅せる」ことを狙ってみればどうだろう。

龍尾脚（⇧Ⓚ）は超重要

龍尾脚は、かなり使える技なので、当然、コンボを決めるチャンスも多いだろう。当てどころは、相手のしゃがみⓅ➡中段か投げといった連携の時、しゃがみⓅがすかったのを見たら、おもいきって龍尾脚を出してみよう。対重量級にかなり使えると思うので、ガイーンと決めた後は、宙舞双転脚やその他のコンボを決めるチャンスだ。



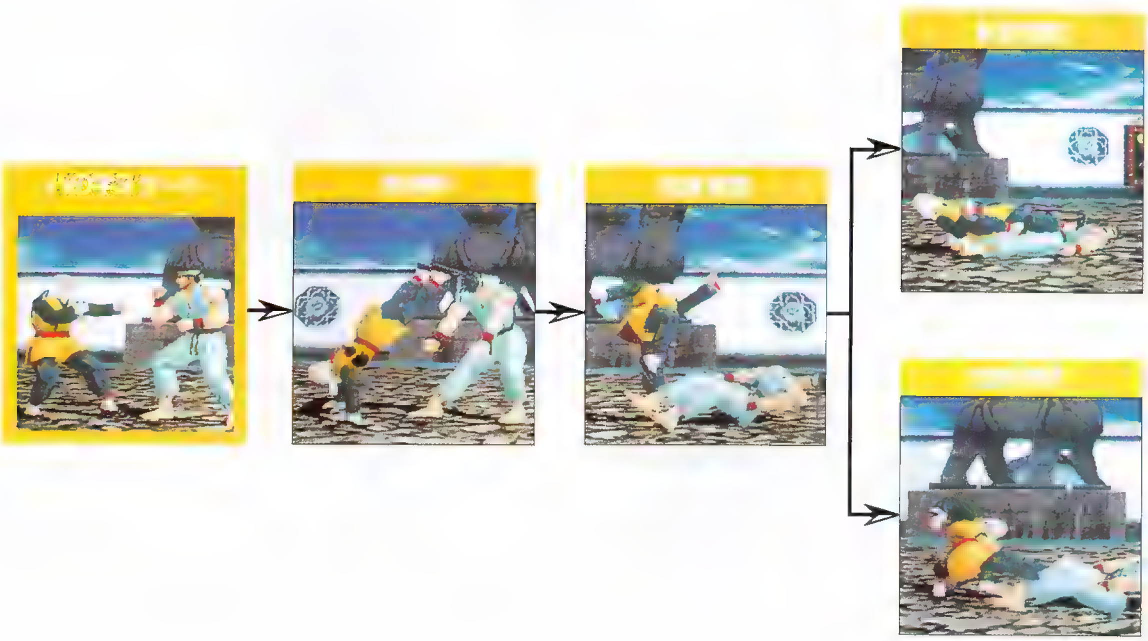
カウンター・全キャラ
106、5

全キャラに入るのだが、キャラによって、側端脚のタイミングが微妙に違うので、そのあたりが少しシビアなコンボといえよう。小ダウンは、間に合わないことが多いので気をつけたい。

カウンター・軽・重量級
120

意外に気がつかないのが龍尾脚から宙舞双転脚につなげる方法。

重量級、軽量級には積極的につなげていこう。かなりのダメージを与えられるはずだ。



カウンター・全キャラ
120

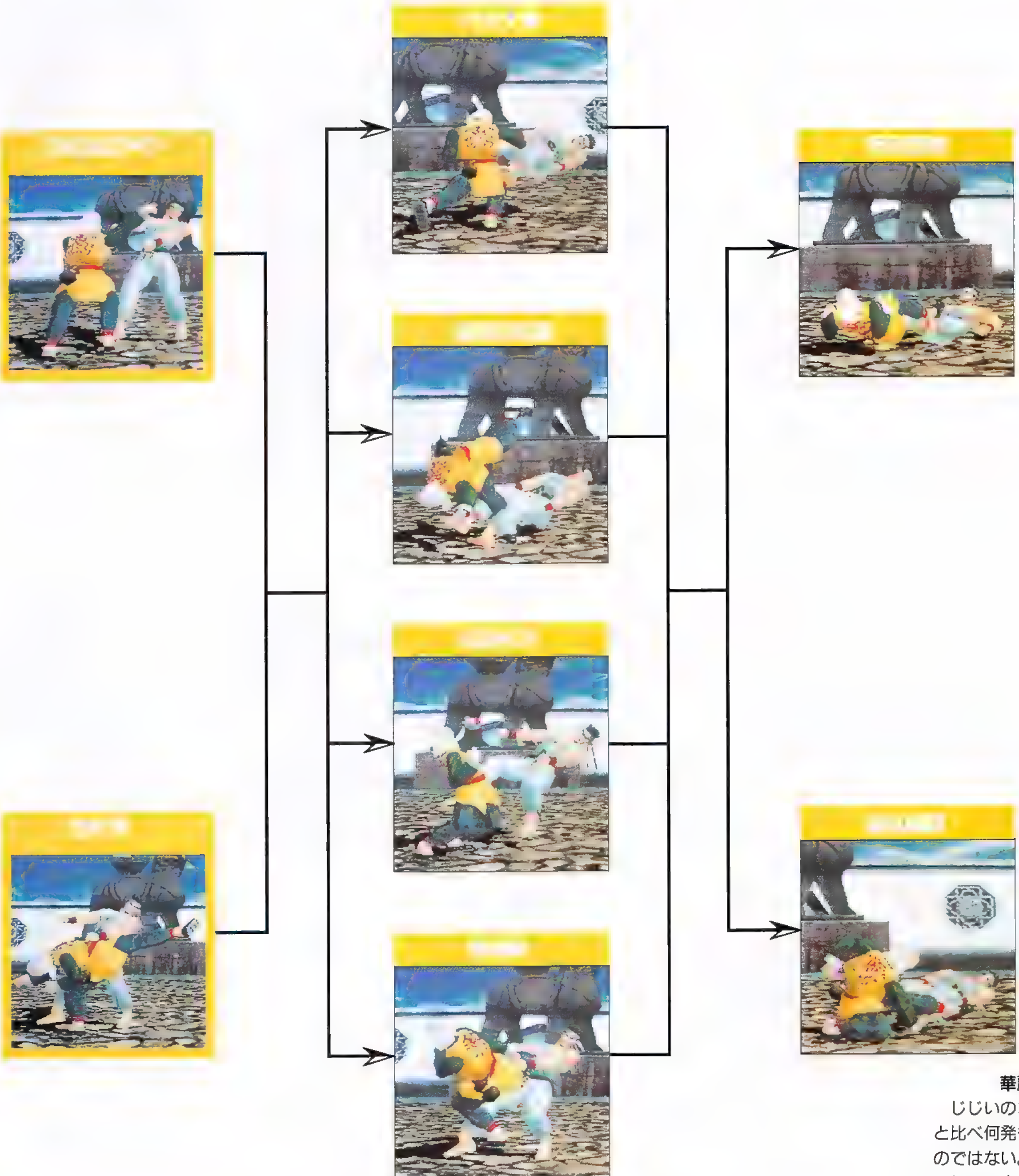
足位置がハの字（逆位置）の時に、龍尾脚の後、挑腕撩拳を入れることができる。

そのあと、ダメージ重視なら小ダウン攻撃にいこう。あと軽量級に対して、かなりの距離をかせぐので、縦押ししたい時なんかもいいだろう。

カウンター・全キャラ
120

起き攻め重視の時は、旋風掃腿で追い打ちをしよう。

ただし、起き攻めも相手や、流れによって的確に使わないと、かえってこちらが不利になることがあるので気をつけたい。



カウンター・全キャラ
上から105、105、81、91

向側後避払手からのコンボは、じじいならではなので、華麗に決めたいところだが、チャンスは少ない。
強いて挙げるなら、ラウの斜上Ⓟラッシュに使うぐらいだろうか。

カウンター・全キャラ
上から105、105、81、91

一応このコンボも、ダウン攻撃と旋風掃腿で追いうちを入れるという選択ができるが、月牙叉撃などは、間合いがあいてしまうので、小ダウンでダメージを与えるほうがいいだろう。



カウンター・全キャラ
75

大道芸。じじいの背中側から倒身連脚の3発目が出る瞬間にあわせ、上段カウンターで食らうと、なぜか相手が爪先側に吹っ飛びもう一度蹴りが当たるというコンボ。金に余裕のある人は、試してみてはどうだろう。

華麗に決めろ挑腕撩拳

じじいのコンボは、ラウなどのコンボと比べ何発も叩き込めるといった類のものではない。しかし他キャラ程ではないにしろ、大ダメージを与えられることは変わらないので、他に強力な単発の技や投げを持たないじじいにとっては、重要な意味をもつ。

特に挑腕撩拳からのコンボは、見た目もかっこいいのでマスターしてほしい。入力は安易ではないが、使えるようになると今までよりさらにじじいが楽しくなるはずだ。個人的に挑腕撩拳⬇宙舞双転脚は、酔拳らしく「流れるコンボ」だと思っている。

自分自身でかっこいいコンボを見つけ○○コンボと名づけるのも又、一興。

ARTS OF COMBINATION 連続技







よろけ・全キャラ
ダメージ理論値・59

ミドルキックでよろけてからの落撃掌は連続技である。

落撃掌自体は連続技ではないが、よろけている相手に当てると一発目で相手は浮くので2発目も入り連続技になるのだ。

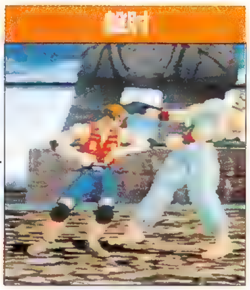




よろけ・全キャラ
79

この連続技はリオンの一番よい連続技といってもいいだろう。ミドルでよろめいた相手を穿陰掌で倒した所にダウン攻撃を入れるのだ。

注意しなくてはいけないのが、相手のよろめき回復が早いときに連続にならない事だ。



よろけ・全キャラ
52、5

ミドルよろけで肘を入れる連続技、肘を入れると相手は倒れるが、ダウン攻撃は入らないので注意が必要。

あまり使える連続技ではない。





よろけ・ハの字・重量級のみ
83

ミドルよろけ後のⓅⓅⓅは全キャラに入るが、重量級には最後に軌腿が入る。

この技を入れるには、最初のミドルのときに足がハの字の状態でないと最後の軌腿が入らないので注意しよう。

リオンにとって、よろめかす技は肘とミドルキックの2つがあるが、よろけ後に技が連続して入るのはミドルキックだけなのが少々つらい所。

そのため、ミドルキックよろけ後にはしっかりと技を入れるようにしたい。

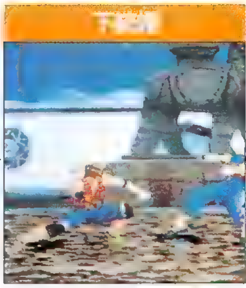
ミドルキックが当って、よろけるか、倒れるかの判断はとっさに見切り技を入れるのだが、よろけ後の落撃掌や穿陰掌は相手のよろめき回復が早いと連続技にはならないので注意が必要だ。

よろめき後のⓅⓅⓅは絶体入るので、安定するならこっちにする。

攻撃のバリエーションとして、ミドルよろめき後にⓅⓅで止めて、そこからミドル穿弓腿（後掃腿でもいい）、投げと、中段、下段にゆさぶりをかけると効果的だ。

この場合は、サマーとかの反撃を警戒することも重要である。







カウンター・全キャラ

88

ミドル後のしゃがみⓅは、ミドルがカウンターのときにしか入らないので、カウンター以外のときはすなおにダウン攻撃にいくといい。
他にも旋風腿のときや、起き上がり蹴りがカウンターのときは、しゃがみⓅが入る。



カウンター・軽量級のみ

96

ミドルがカウンターのときのみ穿弓腿が入る。
しかし、この連続技は軽いキャラでないと入らない。
サラ、パイ、舜、リオンの4キャラだけなので、むりに穿弓腿を入れなくも、しゃがみⓅ→ダウン攻撃が安定。



カウンター・全キャラ

72

ミドル後の後掃腿は、とりあえず入る程度、覚えていればいい技だ。
この連続技を入れるならダウン攻撃にいった方がよっぽどダメージは大きい。



カウンター・全キャラ

70

CPU戦のリオンがよくやる技なので始めのうちはよく使っていた連続技だが、重量級には前掃腿の一発目しか入らなかったり、今一つ使い勝手が悪いので使わなくなった技の一つだ。

リオンの最大の武器であるミドルキック。
相手が倒れたときにすぐダウン攻撃にいくのは少々もったいないので、しゃがみⓅを一発入れてからダウン攻撃を入れたい。
しかしミドルキックがカウンターのときじゃないと、しゃがみⓅは入らないので注意してほしい。
ミドルキック後の前掃腿はあまり使わなくていいが。相手がリングアウトしそうなときは前掃腿で押し出してやるといいだろう。

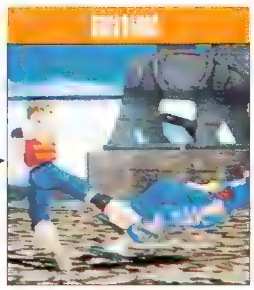




カウンター・全キャラ

84

下旋腿背転が後蹴腿になっただけでとくに変わりはない。
ダメージ的に、こちらの後蹴腿の方が30と大きいので使うならこちらの連続の方がいいだろう。



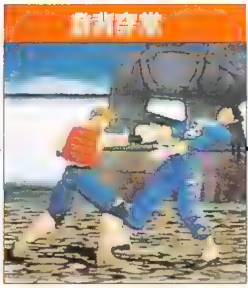
カウンター・全キャラ

90

上記と同じで、後蹴腿後に廻掛脚を入れる。
ダメージはやはりこちらの方が上なので入れるならこっちを入れよう。
これもダウン攻撃はかわされるので注意すること。

あまり使わない振り向き攻撃の後蹴腿だが、カウンターで当ったときには、けっこうダメージをあたえることができる。
後蹴腿を当てるための攻撃バリエーションとしては、肘や偸歩背掃手（立ち状態から⇦Ⓟ+Ⓖ）などの、もどりモーションのある技のあとに出すと、相手が攻撃しようと前に出てくるときに当ったりする。
後蹴腿がスカったときには廻掛脚を出すか、走って間合をとるなどのフォローを忘れないようにしよう。









カウンター・ハの字
105

この連続技は最初にハの字の状態でないとつながらない。しかも最後の穿弓腿は当たらない。最初の下旋腿背転が当たらずに次の技、登背穿掌が当たって、相手がしゃがみⓅを出したらヒザ→穿弓腿が入る。





カウンター・ハの字
105

上記のヒザからの分岐でしゃがみⓅが入る。

ダウン攻撃は絶対には入らないが、相手の起き上がりが遅ければ入る。

基本的には実戦で入れることはないのでCPU戦などで試してみてね。





カウンター・カゲ以外
93

あまり使わないのが、振り向き攻撃の後のⓅⓀ。

始めの下旋腿背転がカウンターで浮いたときのみ入る。

リオンの背後攻撃のときのⓅはボタンを1回押すだけで2発でるのでⓀを遅らせて押せばⓅⓅⓀになる。



カウンター・全キャラ
99

下旋腿背転が当たった後は廻掛脚が入る。

おしいことに、この後のダウン攻撃はよけられてしまって連続にはならないのでダウン攻撃にいかないように注意しよう。







カウンター・全キャラ
97

双耳旋風はあまり使わないが当たったら、しゃがみⓅ→ダウン攻撃は最低入れるようにしよう。

ちなみに軽いキャラには双耳旋風がカウンターで当たったら、もう一回双耳旋風が入る。

下旋腿背転は、相手のしゃがみⓅをスカすことができるが、攻撃判定が上段なので当たることはない。

上記の下旋腿背撃から登背穿掌につなぐ連続技は足がハの字のときにしかキマらない技で、しかもヒザまでしか入らず、最後の穿弓腿は入らない。

しかし下旋腿背転が当たらず、登背穿掌が立っている相手に当たると、少し変なふうによろめく。このあとに技はつながらないが、よろめいた側があせってしゃがみⓅなどを出しているとヒザがカウンターで当たり、穿弓腿が入るのだ。これは連続技ではなく一つの連携技といえるだろう。

双耳旋風は意外とスキがなく当たるとかなり痛い技だ。

双耳旋風のあとは、しゃがみⓅ→ダウン攻撃が安定だが、相手が軽いキャラなら、双耳旋風を2発当てることもできる。

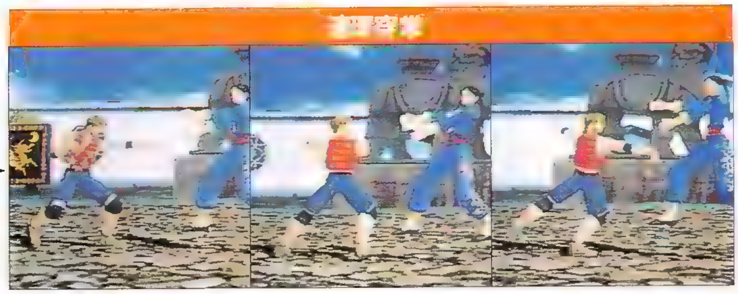






カウンター・全キャラ
97

ヒザはあまり使うことはないが、当たったら、しゃがみⓅからダウン攻撃は安定して入る。



カウンター・軽量級のみ
92

軽いキャラにしか入らないが、ヒザがカウンターで当たったあとには空中でⓅⓅⓅが入る。
このあとにダウン攻撃は入らないので出さないようにしよう。



カウンター・軽量級のみ
90

ヒザがカウンターのときのみ双耳旋風が入る。
これも軽いキャラにしか入らないので、狙う必要はないだろう。



カウンター・中量級まで
105

ヒザがカウンターのときには穿弓腿を入れよう。
この連携は重量級以外には入るので、ヒザを出すなら穿弓腿を狙うのもいいかもしれない。
ダメージもかなりへらせる数少ない連続技の一つだ。



カウンター・軽量級のみ
90

これは遊び技だが、ヒザがカウンターのときには大ジャンプキックが入る。
これも軽いキャラにしか入らないので狙う必要はないが、挑発として使えないこともない。







カウンター・全キャラ
85

泰山双句手はねらえばけっこう当たるので、当たったときには是非しゃがみⓅ→ダウン攻撃は入れるように心がけよう。

バーチャファイター2

知識の章

バーチャ2の特徴の一つとして、そのシステム的な奥の深さがある。八の字って？起き上がり無敵とは？自動二択？など、知らないでいては圧倒的に不利になる情報を解説。知っている人も再確認の意味で読んでほしい。

功夫（クンフー）



日々の鍛錬により蓄積されていくもの、それが功夫である。

どんな強力な技も、日々の積み重ねがなければ、真の力は引き出せぬ。まず認識せよ、そして理解するのだ。

VIRTUA FIGHTER 2

バーチャ2 →
知識の章
Virtua2

秘密はしゃがみ起きにあり

起き上がり無敵



担当 C・LAN

VF2における起き上がりの攻防で、重要なテクニックの1つに、「起き上がり無敵」がある。元々起き上がるモーション中はくらい判定を持たない無敵時間が存在するが、これから述べる「起き上がり無敵」を使えば、その無敵時間を大幅に増やすことが可能になる。

起き上がり無敵は「しゃがみ起き」にあり

起き上がり無敵状態を作るために特別な操作は必要ない。何も技を出さずに、しゃがみ起きすればいいだけである。

しゃがみ起きというのは、起き上がるモーションに入る以前からレバーを下方向の要素を含んだ3方向——↙、↓、↘のどれかに倒しておくことでできる、しゃがんだ姿勢での起き上がりのことだ。

これを行うと、キャラクターは完全に起き上がってしゃがんでいるのに打撃技、投げ技をくらわない完全無敵の状態が少しの間持続する。

しゃがみ起きには無敵時間が存在する……この事実こそが起き上がり無敵の正体なのだ。

一つ注意してほしいのが起き上がり方である。VF2では多くの起き方を選択できるが、しゃがみ起きが無敵になるのはただ一つ。

その場起き上がりのみだけだ。その場起き上がりをするにしても、起き上がり攻撃を出してしまっては当然だめ。

起き上がり無敵を使うと、無敵時間が伸びるかわりに、その間は一切操作を受けつけてくれない。ボタンを押そうがレバーを回そうが、無敵時間が切れるまではこちらから行動を起こすことはできない。

起き上がり無敵を使うか否かで変わるのは、自キャラがいつから動けるようになるかだ。それも候補点は2つ。グラフィック上の見た目通であるか、あるいはそこから一定時間後かの単純な二択である。

たったこれだけのことだが、わずか一秒にも満たない無敵時間が更に有効なのである。

しゃがみ起きを使う理由はただ一つ。相手の起き攻めのタイミングを狂わせるためだ。

普通の立ち起きのつもりで技を重ねてくれれば、その攻撃は見事に空を斬る。そのスキにこちらの技をヒットさせる…という図式が起き上がり無敵を使う側は考えているのだ。



普通に起き上がれば立ちポーズが表示されると同時に判定が生ずる。これはごくごく当然のことだ。起き蹴りを出さなければ容易に攻めを許すことになる。

ところがはじめからレバーを下方向に入れてしゃがみポーズのまま起き上がれば無敵時間が存在する。これが起き上がり無敵である。



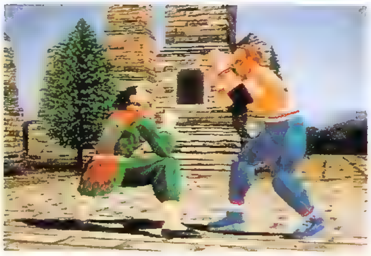
しゃがみ起きが無敵になるのはその場起きと横転起きのみ。ちなみに横転起きのほうが無敵時間は少し短い。舜帝のしゃがみ起きの無敵時間は存在しない。



起き上がるモーション中。ここは立ち起きの場合も同様である。



立ち起きはすぐに立ち上がるのに対し、しゃがみ起きは無敵のまま左足をゆっくりと戻す。



ここで無敵が切れた。その間わずか0・3~0・4秒だが、この時間が有効に使えるのだ。

しゃがみ起きを導入した攻防

ダウンした側がまず最初に行うことは「ダメージの回復」である。レバーを下に入れておくだけではダウン時間が長過ぎて、余計なダウン攻撃をくってしまう恐れがある。

そこでダメージを回復するためにレバーとボタンで早く起き上がるよう努めるのだ。

ダウンを奪われた技のダメージ値によってダウン時間も変わるため、この回復行為は常に同じ感覚でやればいいというものではない。

回復の次にダウン側が行うのが「起き上がり方の選択」だ。前述の回復操作に無駄があると、ここに影響が出る。その場しのぎのしゃがみ起きをしようとしたのに、ヘッドスプリングや後転が暴発してしまうのは、ダメージ回復が終了したのに、まだレバー回しなどの回復操作を行っていたからだ。

回復操作自体を速く、そしてレバーを下に入れるのも早めを心掛けるようにしよう。

この2つの過程を通して、起き上がり無敵が初めて実戦レベルでの武器になる。

では逆に、今度は起き攻めを行う側からの視線で話を進めていこう。

まず、相手が何も技を出さずにその場おきをしたならば、これは本来不自然な行動であるため、しゃがみ起きの可能性は高いと考えていい。

これを攻める一般的な方法が、無敵の切れる瞬間に中段攻撃を重ねておく、というものである。特に判定の強いニーキック系がよく使われる。

あるいは少し早めにⓅⓅなどの連携を重ねておいたり、密着してしゃがみⓅを連打していたり……といった方法もある。

だがこういった手段に対しては、起き上がり側が立ち起きをしたり、起き蹴りを出したりといった対抗策もあるわけで、最終的には「読み合い」という、VF2ひいては対戦ゲーム全般の原点に回帰する。

起き上がり無敵も、VF2における多くの普遍的事実の一つに過ぎない。

●しゃがみ起きに至るレバー操作

ダウン	起き上がり選択時間	起き上がりモーション	行動可能
レバー回し＋ⓅⓀⒼ連打	⇩ or Ⓖ	⇩ →	無敵起き

しゃがみ起きからの有効な固有技

アキラ	猛虎硬爬山、鉄山靠
ジャッキー	サマーソルト、コンボエルボー
サラ	サマーソルト、コンボサマー
ラウ	斜上掌、ⓅⓅⓅ
パイ	腿登裏旋脚、ⓅⓅⓅ
ウルフ	ボディブロー
ジェフリー	ダッシュエルボー
カゲ	水車蹴り、旋蹴り
シュン	月牙叉撃、挑腕撩拳
リオン	盤肘、後掃腿

全キャラ共通のものとしては投げやⓅⓀ、肘攻撃なも含まれる。施蹴りのようにしゃがみから出す技は、Ⓖ. 押したままレバーから手を離し、そこから入力する。

①その場起き…ということは無敵の可能性が高い
②決め打ちで無敵の切れるタイミングに技を重ねるか…
③少し早めに技を重ねて、もし空振りしたら…
④そこからの連携で勝負／本命はこっちだ



②



①



④



③

バーチャ2 ➡ 知識の章 Virtua2

立ち猛虎、立ち斜上、しゃがみスラント…もう当然できるよね。

すでに基本技となる

立ち○○、しゃがみ○○



担当 がっちん

ここのコーナーでは、プレイヤーたちがさりげなくこなしている立ち○○、しゃがみ○○について触れてみよう。

主な内容は、出し方とその理論。なぜそのようなコマンドなのか、なぜそのようなコマンドを入力しなければならないのか、でいってみるぞ。

立ったまま出せる理由

立ち○○でよく使用されるのは、アキラの猛虎硬爬山、舜帝の月牙叉撃、カゲの浮身膝蹴り、ラウの斜上掌が代表的であろう。



いきなりの浮身膝蹴りやライジングニーは普通使わない。

もちろん他にもあるが、実戦的な技に限定しているので、サラのライジングニーなどは割愛。使い方はまったく違うが、出し方は浮身膝蹴りと同じなので参考にしてくれ。

では、まず初めにこれらの技は、しゃがみ状態からなんとかというコマンドにもかかわらず、なぜ立ち状態から出せるのかを考えてみよう。



別に「立ち猛虎硬爬山」という固有技があるわけではない。

それは、アキラの立ち猛虎を例にとってみると、そのようなコマンド技が正式にあるわけではなく、プレイヤー自身がしゃがみ状態を瞬時に作り上げているからこそできる技だというのを知ってほしい。

よって、⇘⇘というコマンド入力から始まることになり、このコマンドでそのキャラはしゃがみダッシュをしてくれて、⇘⇘のあと⇨Ⓟでめでたく立ったまま猛虎硬爬山が出てくれる。



しゃがんだまま前後するのがしゃがみダッシュ。

まあ、先ほども述べたように実際には立ったままではなく、一瞬でしゃがみ状態をつくってから猛虎が出ている。

つまり、人間の目で確認するうえでは、なぜそこでその技が出るの？　となるが、CPUのコマンドを受け付ける側からしてみれば、しゃがみの状態からそのコマンド入力なら猛虎だね、となる。

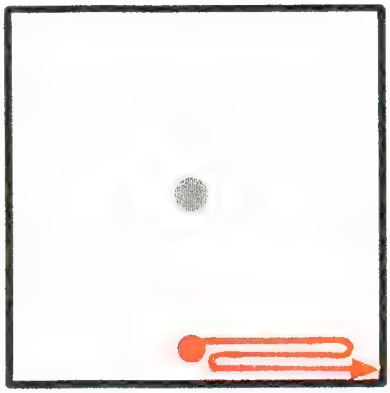
よって、このような原理がわかっていれば別に不思議な現象ではなく、気づいてしまえば当たり前と言えば当たり前の現象となる（ふつう気づかないが）。

なお、出し方は図を参照にしてほしい。実戦での使い方は⇩⇘⇩⇘が普通だろう。躍歩頂肘↓猛虎などの連携は躍歩頂肘の技の硬直中に⇩を入れっぱなしにしておくとやりやすいだろう。

しゃがみダッシュの入力



しゃがみダッシュの入力



このあと ⇨Ⓟ で猛虎硬爬山、月牙叉撃
⇨Ⓚ で浮身膝蹴り



あとは⇨Ⓟで猛虎が出る。



躍歩頂肘の技硬直中にレバーは真下に入れておき、素早くしゃがみダッシュ入力。



猛虎硬爬山はしゃがみダッシュのグラフィックが見えない。



立ちパンチからの…

また、カゲの弧延落→浮身膝蹴りも同じ。ヒザを当てるタイミングやしゃがみダッシュの距離はカゲのコーナーで確認してほしい。

斜上掌はちょっと特殊

今度はキャラを変えてラウの斜上掌に話を変えてみよう。ちょっと特殊とは言っているが、しゃがみダッシュを利用している理論はまったく同じなので別にあわてる必要はないぞ。

では、何が特殊なのかというとラウには順歩冲掌という技があるので、⬂⬊Ⓟでは斜上掌になってくれず順歩冲掌になってしまうからだ。


単純に⬂⬂入力のしゃがみダッシュでは順歩冲掌になる。

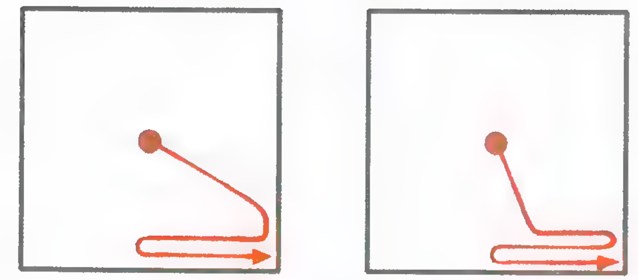
よって、⬂⇩⬊Ⓟと入力しなければならない。アキラの猛虎などは⬂⬂からでもOKだが、ラウの場合はダメ。

つまり、しゃがみダッシュの入力がどのような方法でも良いわけでなく、順歩冲掌にならないコマンドで行なわなければならない。これは立ち斜上掌を行なう上で最低条件となる。

また、逆に順歩冲掌を試みようとして、その場で斜上掌が出たことがないだろうか。これは、入力ミスで立ち斜上のコマンドが入力されているのだ。


立った状態から…


一瞬でしゃがみダッシュへ。これができるようになれば立ち〇〇はできる。


この後レバー入れっぱなしⓅで斜上掌が出る

立ち斜上掌の入力方法は図を参考にしてくれ。いろいろとその方法はあるらしいが、このあたりが安定だろう。

どちらかと言うと直接⬂方向にレバーを入れるよりは、前と前斜め下の間、もしくは真下と前斜め下の間を通してからのほうがやりやすいのではないだろうか。


斜上掌の連発は立ち〇〇の最終形態。

また、斜上掌は連発する場合もある技なので、連続で出せるようになりたい。その場合はⒼボタンを利用する必要があり、このボタンなくしては無理と思ってもいいだろう。このあたりのコツは、別コーナーのⒼボタン活用法を参照してくれ。

しゃがみから出せる理由

立っている状態から猛虎や斜上掌が出せる理論はわかってくれただろうか。では、立ち状態からしか出せない技をしゃがみ状態から出すにはどうしたら良いだろうか。

答えは簡単。普通の前後ダッシュをすればいいだけである。つまり、立ち〇〇がしゃがみダッシュなら、しゃがみ〇〇はノーマルダッシュとなる。

主に使われる技は、ジャッキーのスラントバックナックル、リオンの騰撃連捶あたりか。ラウも相手の動きによってはしゃがみからの斜下掌もあるが、ちょっとマニアックなきらいがある。

さて、出し方は普通に前後ダッシュ（前か後ろどちらかで良い）するだけでOKと先ほど述べたが、なぜその操作で良いのかを探ってみると、前ダッシュ中は当たり前だが立ち状態とみなされるためである。


しゃがみパンチからのスラントはジャッキーの基本になっている。

実戦で主に使用する状況としては、しゃがみパンチからの派生となる。つまり、しゃがみパンチからのスラント、騰撃連捶だ。

しゃがみパンチからこれらの技を出したいのであれば、しゃがみパンチ中にダッシュを入力（あまり早すぎると受け付けてくれない）。このダッシュを入力することによりしゃがみ状態から立ち状態へ移行できる。


騰撃連捶もしゃがみ状態からダッシュして出したい。

きちんと操作ができれば、ダッシュしているグラフィックは画面上で確認できない。これはしゃがみダッシュ編でも同じことが言える。

また、騰撃連捶の技が終了すると立ち状態になるが、スラントはしゃがみ状態となっている。

そのため、騰撃連捶→騰撃連捶はそのままの入力でOKだが、スラント→スラントとなると前ダッシュか後ろダッシュが必要となる。

なお、前ダッシュか後ろダッシュかはプレイヤーの好みによるが、スラントのレバー方向を考えれば前ダッシュのほうがやりやすいだろう。つまり⇨⇨⬂だね。


しゃがみパンチ→斜下掌というのもある。

ということは、しゃがみパンチ→斜下掌であれば後ろダッシュからがやりやすく、コマンド入力は⇦⇦⬂がオススメである。

多少の練習は必要かな

以上が立ち〇〇としゃがみ〇〇の出る理由とその出し方。キャラによって必要なキャラとそうでないキャラがあるが、これらを使いこなすと絶大な効果を発揮するので、ぜひともマスターしておきたい入力法である。

ただ、よほど器用なプレイヤーでなければ最初から出すのは難しいだろう。立った状態からしゃがみダッシュ、しゃがんだ状態からノーマルダッシュと確実にダッシュできるようになるまで練習してほしい。

バーチャ2 ➡ 知識の章 Virtua2

ウルフ・ジェフリー必見!!

しゃがみ投げ講座 ～ガンニーへの道～



担当 キャサ夫

数多いしゃがみ投げのシチュエーション。その場、その場を全て教えよう。

VF2が発売されて、かれこれ1年経った今。ウルフ、ジェフリーを使用した際、しゃがみ投げを極めたであろうか?重量級使いなら並の人よりは恐らく知っているはずだ。

しゃがみ投げが決まるパターンをいくつ知っているかで強さが問われてくる物だし。

ここでは特に重量級を使う人に対して読んでもらいたい〝しゃがみ投げ講座〟を紹介していこう。

ちなみに他キャラでも、こういう場面でしゃがみ投げを決められるのか、など色々と知って得する場合もあるので読んで覚えてほしい。

正確な入力のコツって?

基本的にしゃがみ投げは全て1フレームコマンドで決めることが可能なのだ。

これはマシンガンニーも同じことで、始めからしゃがんでいれば1コマンドで十分だ。

最終的にはコマンドがレバーとボタンを同時に入力すれば良いというだけ。

それでも投げが決まらない場合は次の条件が満たされていないからである。

●相手がしゃがんでいない
●しゃがみ投げの間合いに入っていない
●技のでがかり

と一つでも条件が欠けていると決まらないのである。

前後に動いて投げを狙うのはしかたがないが、必ず投げが決まる場面もいっぱいあるので、それを物にしてほしい。

次はその場面を教えよう。

タイミングを全て〝克服〟せよ!!

VFは返し技の無い技をガードしたあと、させたあとに奥深い心理戦が待っている。

いかに相手にしゃがみパンチを出させて、そこを投げるかが問題である。

まず、どういった場面で相手が下Ⓟを出してくるのかを挙げてみよう。

●肘、中段蹴りをガード後、もしくは通常状態でくらったあと
●崩拳(A、S失敗)のあと
●バーティカルアッパーヒット後、又はくらったあと
●起き上がり上段蹴りガードのあと

まず、これらのシチュエーションはその場で立ちガードをして待ち、相手が下Ⓟを出したのを確認してからすぐにコマンド入力をすればカウンターで投げを決めることが可能。

ここでの注意点は必ず立ちガードをして待つということ。

基本的にノーガードとガード状態では自分の当たり判定が違い、ガード状態だとしゃがみパンチが当たらないが、ノーガードだと当たってしまう。逆に言うとこの判定のおかげでしゃがみ投げの利用価値が高くなるのである。

最低限でもこれらの条件、パターンは覚えておいてほしい。

少しテクニックが必要となる物は…、

●レッグスライサー、地掃腿、燕旋蹴といった硬化時間が長く、スキのある技のガード後
●全キャラのローキックガード後
●通常ダウンの起き上がり横転、前後転下段蹴り

初めの2つは相手の攻撃をかわせば勿論投げは決まる。

ガードをしたときは、それに反応してダッシュしてからでないと投げが決まらないのである。

このときのダッシュはほんの少し。レバーを前にコンコンと入れて、少し動いたらしゃがみ投げコマンドを入力すると少し距離があっても吸い込む感じで決まるのである。

起き上がり下段蹴りも同様で、基本はスカしである。

が、起き上がり蹴りによって異なり、硬化が短い物はガード後投げることができないので注意。

ここまでのことを全て完璧に覚えれば、かなりのパワーアップをするであろう。

しかし、相手の目の前とはいえ、基本となるのは立ちガードをして待つということである。そこを逆手に取られて投げを決められることが幾度かあるようになるはずだ。

次はそれを回避した上で更にしゃがみ投げを狙う、といったやり方もあるので紹介しよう。

こりゃいいぜ!! ガンニーへの道

では、マシンガンニーの正しい使い方を詳しく説明しよう。

マシンガンニーは⇩⇨+Ⓚというコマンドなので、しゃがみ状態から出すのが一番理想である。

よくCPU戦でジェフリー、ウルフがこちらの下Ⓟをしゃがんでガードしてからしゃがみ投げを決めるといったこと

しゃがみ投げレベル 初級

超ありがちな、崩撃失敗。

中段蹴りガード。もしくは肘でもOK。

しゃがみ状態にバーティカルアッパーがヒット。

起き上がり上段蹴りガード。



大抵のアキラは下段当て身を入力して下Ⓟが出る。

この場合のしゃがみ投げは最低限でも覚えてね。アキラ以外も狙うべし。

を見たことがあると思う。
"ガンニーへの道"ではそれを自分の物にするための情報提供だ。
まず、それを決める状況を覚えよう。

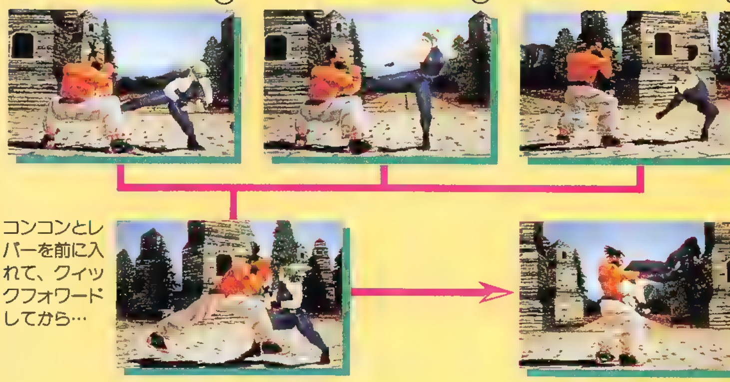
●起き上がり上、下段蹴りガード
●肘、中段蹴りガード（通常状態でくらった場合でも可）
●密着しゃがみ状態で下Ⓟ連打2発目ガード

と、こんな感じで3つ挙がったが、基本は立ち待ちで下Ⓟをスカしてから投げる場合と状況はすべて同じである。
ただここでは最後の条件、下Ⓟ連打2発目ガードと書いてあるのが普通では理解できないと思う。
ガンニーを決めるにおいて、特にここが一番重要なので説明する。
2発目をガード、と書いてあるが、密着状態の下Ⓟは自分が出しても相手が出してもガードする。これはあたり前。
しかし、2発目が問題なのである。1発目をどちらかがガードすると、それなりに間合いが開く。
このときの間合いは実は肘をガードしたときの間合いと一寸の狂いもなく同じで、そのあと自分はすかさず立ち、相手が下Ⓟを出したら投げることも可能なのである。
なお、このときは1発目の下Ⓟを自分が出した場合で、相手が1発、2発と連続で出したら決まらない。
だが、立たずにそのまましゃがんでいれば決めることが可能なのだ。
1発目をガードして間合いが開く。すると何故か微妙に相手との軸がずれ、2発目の下Ⓟをガードしているように見えるが実はそのせいで、ただ交差しているだけなのである。
で、2発目をスカした瞬間にしゃがんでいる状態から⇨+Ⓚを入力するとマシンガンニーが必ず決まるのである。
基本的にマシンガンニーはしゃがみ状態からだと1コマンド入力なので問題は無いが、ウルフを使用したときでも投げを決めることが可能。
まったく同じ状況の場合、しゃがんでいる状態で1フレームでもニュートラルに入れてからしゃがみ投げコマンドを入力すればしゃがみ状態からでも必ず決めれるのである。
しかし、マシンガンニーに比べると、単純にコマンド入力時間が倍なので少し難しい。
いずれにしろ、重量級相手に下Ⓟの攻撃を多くして闘うのは、これらを極めし者にはムダなのだ、ということがわかってくるはずである。
自分が重量級の場合は、今までに説明したしゃがみ投げのコツを全て覚えて、更にスプラッシュ、又はジャイアントスイングなども織りまぜて闘うと、接近戦においては最強とも言える2人なのである。

お見合いって何？

先程までの説明はあくまでもしゃがみ投げのコツであって、一番重要なことを言い忘れていたので説明する。
VFでは、ある場面の1つ1つで必ず"お見合い"という両者とも固まって動くことができない状況というのが存在するのである。
なぜお見合いをしてしまうかの理由としては、お見合いをする場面というのが必ず、先ほど説明した肘をガード後や起き上がり蹴りをガードといった、しゃがみ投げのチャンスがあるときで、しかも、そのチャンスを相手側も把握しているからである。
お見合いの時間は長くて1秒ちょっと。この少しの時間は2人共棒立ち状態なのだ。
このときはガマン勝負で、下Ⓟを出した瞬間にしゃがみ投げで投げるか、立ち投げにいくか、この状況をいかにうまく、くぐり抜けるかがVFのうまさとなってくるのを覚えておいてほしい。

しゃがみ投げレベル　中級



Ⓐ硬化の長いレッグスライサー。
Ⓑローキックをガード。（全キャラ）
Ⓒ横転下段蹴りをスカして…

コンコンとレバーを前に入れて、クイックフォワードしてから…

1フレーム入力で吸い込む感じで投げる。

しゃがみ投げレベル　上級



Ⓓ起き上がり蹴り（上、下段どちらでもOK）をガード。
Ⓔ肘をガード。中段蹴りでもOK。
Ⓕ密着状態で下Ⓟをガード。

下Ⓟをしゃがみガードですかして…

すぐ前Ⓚで"ガンニー"が必ず決まる。

めんどくさい人はアイアンクローが意外にオツ。

レバーをニュートラルへ入れてからなら通常しゃがみ投げも可能だぞ。

バーチャ2→
知識の章
Virtua2

この戦法で相手との差をつけろ!!

しゃがみP返し



担当　SHO

しゃがみⓅ（パンチ）はVF2で最も簡単に出せる技、かつ、最も重要な技の一つだ。

しかし、しゃがみⓅを出しているだけでは勝てないし、接近戦でしゃがみⓅを連打…なんていうのも少々具合が悪い。

そこで、しゃがみⓅをどのように使えば良いのかを紹介していこう。

技を止める

しゃがみⓅの最大の利点は、相手のラッシュや技の出がかりを止めることができるということだ。

しかし、ただしゃがみⓅを出せばいいというものではなく、各技の途中でねらわなければならない。

止める場所がある

しゃがみⓅにはいくつかの特徴がある。

まずはキャラによって、しゃがみⓅのリーチが少し違う。例えば、パイのしゃがみⓅはリーチが短いし、リオンのしゃがみⓅは他のキャラよりリーチが長い。

他のキャラについては、判定の大小はあってもリーチの長さには変わりはない。

そして、ある技をガードしたあとの**相手のしゃがみⓅは、自分側が立ちガードをしているとスカすことができる**ということがある。

一番代表的な技が肘であり、例えばアキラVSラウの場合にラウが、肘→しゃがみⓅ→斜上Ⓟ→斜上Ⓟ…という具合に攻撃してきたときに、アキラ側の攻撃の止め所は、肘のあとのしゃがみⓅにある。

このしゃがみⓅをしゃがみガードをするのではなく、立ちガードをすると、ラウのしゃがみⓅをスカすことができるので、ラウのしゃがみⓅの技の戻りに、すかさずアキラ側がしゃがみⓅを出すと、斜上掌の出がかりをつぶせてラウのラッシュを止めることができるわけだ。



肘をガードしたあとの…



しゃがみⓅ。ここで立ちガードをしてⓅをスカす。



そしてすかさずしゃがみⓅで返すのだ!!

この戦法は、肘をガードした間合いが、ちょうど立ちガードをすると相手のしゃがみⓅがスカせて、こちらのしゃがみⓅが当たるという所にあるわけだが、このときに重要なのが、相手のしゃがみⓅを立ちガードをするということにある。

ちなみに、肘をガードしたあとのしゃがみⓅをガードしないで立っている状態だと、相手のしゃがみⓅはくらってしまうので注意してほしい。

しゃがみⓅはカウンター

先ほど紹介した止める場所だが、相手がしゃがみⓅのあとになにか技を出していたら、自分のしゃがみⓅで止めたⓅはカウンターになっているのだ。そのことを利用して、連続技を入れられるのである。

全キャラが入れられるわけではなく、アキラ、カゲ、サラ、パイの4キャラだけがしゃがみⓅカウンターのあとに、立ちⓅが連続技としてつながるのだ。

では有効な連続技はというと、しゃがみⓅ以後は…

●アキラ　ⓅⓀ→追い打ち
●カゲ　ⓅⓀ→流影脚
●サラ　ⓅⓀ→追い打ち
　　　コンボサマー
●パイ　ⓅⓅⓅ

と、このような連続技が有効といえよう。

サラは、ⓅⓀ→追い打ちにいくよりは、しゃがみⓅ→コンボサマーソルトにいった方が良いだろう。



カゲはⓅⓀ→流影脚が安定。

しゃがみⓅをスカせる状況を知ろう

肘以外にも、しゃがみⓅをスカせる状況はある。

その状況とは、

●猛虎硬爬山
●起き上がり蹴り各種
●ウルフ、ジェフのバーティカルアッパー
●ウルフのボディーブロー
●アキラ、ブライアント兄妹、重量級のヒザ（八の字状態）

などがあるが、肘以外の技をガードしたあとは、他の返し技があるので、あえてしゃがみⓅスカりをねらわなくてもいいかもしれない。

しかし重量級キャラにとっては、しゃがみ投げを入れるチャンスでもあるので、あえてねらってみるのも一つの戦法だ。



猛虎のあとはⓅⓀで返せるけど、しゃがみⓅもスカる。

このしゃがみⓅ返しの戦法は、肘をガードしたあとのしゃがみⓅはどちらが出しても、立ちガードすればスカすことができる。

つまり、肘などのあとに、先にしゃがみⓅを出した方が不利（場合によっては違うときもある）といえる。

よって、肘のあとに、お互いに立ちガードでお見合いをするといったこともたまにあるわけだ。

この戦法は新キャラ2人の舜帝とリオンには使えないときがある。

例えば、肘をガードさせたあとにリオンのしゃがみⓅをスカして反撃しようとすると、リオンのしゃがみⓅは立ちガードしてもスカすことはできないので注意してほしい。



リオンは立ちガードしてもダメなのだ。

対戦をするときにこの戦法を知っているのと知らないのでは、大きな差がついてしまうのでぜひ覚えて、しゃがみⓅのあとにはしゃがみⓅを合わせられるようにしよう。

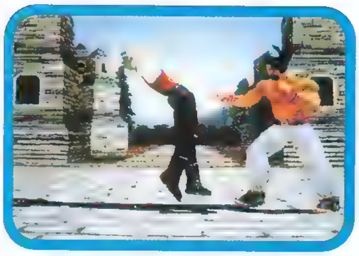
バーチャ2 ➡

知識の章

Virtua2

絶対あやかりたい

Ⓖボタンの恵み



担当 がっちん

ムックではお約束になっているⒼボタン活用法だが、今回は空中コンボを例にとった先行入力を主体に話しを進めていこう。

Ⓖボタンがもたらす恩恵とは

Ⓖボタンはガードするためだけのボタンでないことは、この時期まで来てしまえば当たり前の感さえある。

だが、うまく利用できないプレイヤーもいると思うので、あえて紹介しておこう。

これを知らないとバーチャの面白い部分を一つ知らないと言ってもいい。Ⓖボタンを利用することにより、バーチャのおもしろさは格段にアップする。

まず、Ⓖボタンの利用法のメリットで先行入力を可能にしてくれるのが大きい。

例を挙げてみると、立ちパンチ→中段蹴りでさえⒼボタンを使わないと難しいのだ。もちろん、ただ単に連携として使うなら誰でもできる。だが、パンチと中段蹴りを最速でつなげたほうが有利なのは自明の理。そこでⒼボタンの登場となる。

コマンドを並べてみると、ⓅⒼ⇧ⓀとⒼボタンをはさむだけ。ここでⒼボタンを使わずに、Ⓟ⇧Ⓚと行なってしまうと、プラグラム上ではⓅⓀと認識されてしまい「⇧」の部分は無視されてしまう。つまり、ⓅⓀの受付け時間内に⇧Ⓚと入力してもダメなのだ。

空中コンボはⒼボタンのラッシュ

では、空中コンボを例にとってどのようにⒼボタンを使うのか見てみよう。

まずはジェフリーから。実戦的なコンボにパンチ数回からのエルボーアッパーがあるだろう。通天閣や常磐戦スペシャルと言ったほうがわかりやすいかな。

このコンボでヒザやアッパーで浮かしてⓅ↓Ⓟ↓エルボーアッパーをやるにしても、•のところでⒼボタンを使ったほうが断然やりやすいはずだ。



立ちパンチが出はじめたらⒼボタンを押す。



戻ったら⇧Ⓚを入力して良い。ここまではほぼ一瞬。



そして中段蹴りが出る。実際はパンチの出戻りなど見ずに感覚で身に付ける。

プレイヤーによっては使わない場合もあるようだが、パンチのつなぎを早くやりすぎてしまうと、独立したパンチが2回出るのではなく、ⓅⓅのダブルナックルになりやすい。

最後のエルボーアッパーも同じ。早すぎるとレバーの入力は無視され、プログラム上ではパンチ連打とみなされてしまう。

コマンドを羅列してみるとⓅⒼⓅⒼ⇨⇨ⓅⓅとなる。技のつなぎにⒼボタンを使用しているのがわかるだろう。ちなみにⓅはレバー入れのⓅ。



パンチを当てたらⒼボタン。ちなみにここをⓅⓀⒼキャンセルでも良い。



最後はエルボーアッパーかヒザで。先行入力なのでミスりにくい。

最速の斜上掌を出すのに使う

ラウの強力な空中コンボに斜上掌Ⓟ↓斜上掌Ⓟ……というのがあるが、この場合でも斜上掌を早く出すために、または斜上掌ⓅⓅⓅとならないために利用したほうがいいだろう。



斜上掌Ⓟと入力したらⒼボタン。



すぐにしゃがみダッシュを入力しⓅⓅ。



するとしゃがみのグラフィックが見えない斜上掌が出る。

この斜上掌を使った連携は地上戦でも重宝し、斜上掌Ⓟと斜上掌Ⓟの間をⒼボタンで先行入力すれば、しゃがみパンチでは止められないほど強い（足の組み方が八の字だと止まる）。コマンドを並べてみると、⇧⇩⇧ⓅⓅⒼ⇧⇩⇧ⓅⒼ⇧⇩⇧ⓅⓅ…となる。

この連携も先ほどと同様にⒼボタンを使用しないと理想のタイミングは得られないだろう。

見て聞くだけではわかりにくい

以上が例を挙げての使い方だが、一般的にはパンチ一発からの〜というのは必ずといっていいほどⒼボタンが絡んでくる。それは地上戦でも空中コンボでも言えることだ。



立ちパンチからの派生はⒼボタンを使いまくる。

今後実戦してみて、それでもしっくりとコツがわからないのなら、上級者の手つきを観察してみるといい。守っているときばかりでなく、攻めているときもⒼボタンを利用している。

バーチャ2 ➡ 知識の章 Virtua2

千鳥足な君に、よろけぎみのアナタに…

よろけ論



担当 GYU

中段攻撃と投げ(下段攻撃)という選択が勝敗のカギとなるVF2。それを端的に示したものの1つに〝よろけ〟によって発生する攻防がある。このコーナーでは〝よろけ〟全般の知識を踏まえたうえで、その回復法についても詳しく説明しよう。

よろけの知識

まずは〝よろけ〟が発生する条件について簡単におさらいしてみよう。

「よろけとは相手がしゃがみ状態でよろけ技として規定された中段攻撃をヒットさせることで発生する。」

〝よろけ技〟とは肘系の⇨Ⓟとジャッキー・ウルフ・ジェフリー以外の中段蹴り(⇧Ⓚ)と認識されることも多いが、他にもアキラの裡門(躍歩)頂肘やジャッキーのビートナックル、ジェフリーのダッシュエルボーなどがある。

また〝よろけ〟自体の性質としては以下のことが挙げられる。

1、よろけている間は投げ以外の攻撃に対して完全に無防備である。

2、よろけている間に中段攻撃がヒットするとダウンする。

3、〝よろけ〟はレバーとボタンを操作することで回復を早めることができる。

これらのことを理解したうえで実際に起こりうる「よろけの攻め」について説明していこう。

「よろけに対する攻め」と「よろけ後の攻め」

先程「よろけの攻め」と書いたが、これは正確にいえば「よろけに対する攻め」と「よろけ後の攻め」に分類できる。

前者は〝よろけ〟自体に打撃技で直接、攻撃することである。例えば〝よろけ〟が継続している相手にⓅⓀか中段蹴りなどの攻撃判定の発生が速い打撃技でダウンを奪うといったことである。ちなみに肘でよろけさせてⓅⓀというVF2の基礎的連続技もジェフリーのエルボーバットに限ってはⓅ回復を早めることでⓅⓀを防ぐことができる。他にもアキラの裡門↓ⓅⓀなど、いくつか回復で防げるものもあることを覚えてもらいたい。

では「よろけ後の攻め」についても説明しよう。

この「よろけ後の攻め」とはズバリ〝よろけ〟が継続している相手に接近して〝よろけ〟が解除した瞬間に中段攻撃と投げの2択で攻めるというものである。ここで重要なことは〝よろけ〟が解除した瞬間という部分。よろけている間に投げることはできない、よろけている間に中段攻撃を当てるとダウンしてしまうという〝よろけ〟の性質のどちらか一方でも欠ければ2択が成立しないためである。

〝よろけ〟側にできること

ここまで〝よろけ〟について一通り説明したわけだが、一口でいえば〝よろけ〟た側が圧倒的に不利であるといえる。特に「よろけ」が継続している間に攻撃を受けた場合は仕方がない。しかし「よろけ」た側にもいくらかチャンスが残されている。「回復」のことである。

さてこの「回復」とはレバー＋ボタン連打で「回復を早める」ということで、これに「読み」を加えることによって「よろけ後の攻め」をある程度防ぐことができるのだ。

まず中段攻撃を読んだ場合はⒼを押しながらレバーを回し、ボタン連打して回復。そして立ちガードすればOK！

投げと読んだ場合は同じようにレバー＋ボタン3つで回復を早め、回復した瞬間にこちらも投げを入力する。しゃがんだ状態でⓅ＋Ⓖ投げが可



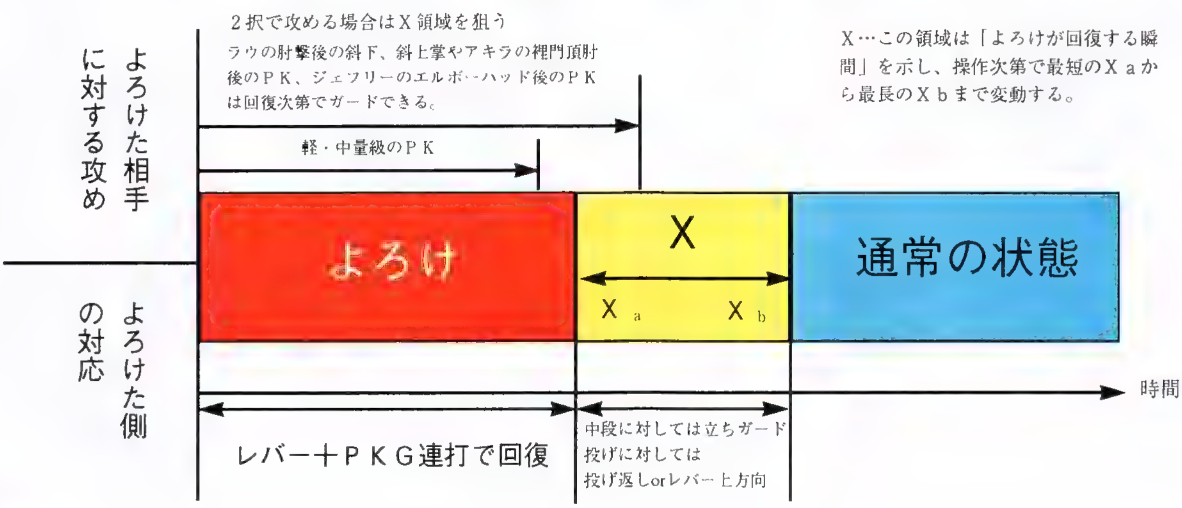
よろけ投げに対してはレバー＋ボタン連打で回復を早め…



逆に投げで返す方法がベスト!

能なキャラは⇩Ⓟ＋Ⓖを入力してもいい、ただし投げを防ごうと⇩Ⓟを連打しても意味はないので注意しよう。回復した瞬間に投げと⇩Ⓟが同時に入力された場合、投げが優先されてしまうからである。

ちなみに投げのみを防ぎたいならば、回復前からレバーを上方向(つまり大ジャンプ)に入力すればいい。これは投げとジャンプではジャンプの方が優先度が高いため。しかし中段攻撃はもちろん、投げ失敗Ⓟなどのいかなる打撃技にも負けてしまうということを覚悟してもらいたい。



バーチャ2→
知識の章
Virtua2

八の字は良いのか悪いのか？

八の字の知識



担当 SHO

意外と知られていないのが足の位置。

よく、足が正常とか、足が八の字だとか言われているが、それは自分と相手との足の組み合わせを言っているのだ。

その組み合わせによって何が変わるのかを紹介しよう。

足の位置

八の字を語る前に足の位置について紹介しよう。

ゲームを始めてレディーゴーのあと、つまりラウンド開始直後の足の位置は、互いに右足が前にある状態で正常という（写真①）



これが正常（写真①）

つまり、右足どうしが組み合って近づける状態である。

八の字の状態は、どちらかの左足が前にあり、相手の右足と自分の左足が前に出て足がぶつかりあっているときのことを八の字の状態という



これが八の字の状態（写真②）

（写真②）

八の字の状態を正常な状態になおすのは、**左足が前に出ている方が前に少し歩くだけでいい。**

右足が前に出ている側が前に歩いても左足が前に出ることはないので注意してほしい。

足が八の字になるのは、技を出した時の向き、つまり左足が前に出てしまうからだ。

代表的なのがヒザである。ヒザを持っているキャラは例外なく足の位置が変わる。



ヒザを出すと足の位置が変わるのは代表的だ。

キャラによって多少違うが、アキラだったら躍歩頂肘、パイは飛燕単脚、リオンならミドルキックや軌腿などが左足が前に出てしまう技だ。

どの技が足の位置が変わるのかよく覚えて自分の使っているキャラのどの技が変わるのかを把握しておこう。

八の字はいいのか悪いのか

八の字の状態はいいのか、それともよくないのか？という問題は少し難しい。

八の字の状態は一般に嫌われるが、どこが嫌われるかというと…

●投げがキマリにくい

八の字の状態では、お互いの足が前に出ていて密着した状態でも投げることができないのだ。



八の字では投げることは難かしい。

八の字の状態でも投げをキメることはできるが、投げる側が相手にクイックダッシュでめりこむくらい密着したときのみ、投げることが可能だ。

しかし、1フレーム投げ（例えば、カゲの弧延落）でないとキマリにくい。

クイックダッシュしてからのジャイアントスイングなどは非常に難かしいので、練習が必要になるだろう。



八の字でも、1フレーム投げなら投げれないことはない。

●くらいやすくなる技と、くらいにくくなる技がある。

八の字の状態でくらいやすくなる技がある。

肘がその技なのだ。肘は前に出ている方の足からでる。つまり、右足が前なら右手の肘、左足が前なら左手の肘が出るようになっていて、八の字の状態だと肘が当たりやすいのである。

くらいにくくなる技としてジャッキーのスラントバックナックルと、ジャッキー、サラのサイドフックキックがある。

まずスラントだが、足の位置が八の字で相手が立っているときは、密着のとき以外はスカってしまう。



スラントは一歩離れてから打つと八の字であればスカる。

サイドフックキックも同じだが、これは相手がしゃがんで、しかもガードしているときの、密着以外はスカってしまうのだ。



サイドフックキックは、八の字で相手がしゃがみガードしているとスカりやすい。

2つともジャッキーにある技なので、ジャッキー戦では重要になるかもしれないが、どちらも密着した状態では当たるので、八の字になったら遠距離スラントは注意しよう。

基本的に八の字の状態でもクイックダッシュで相手に密着すれば、だいたいの技は入るようにはなっているのだ。

足の位置の変なリオン

足の位置といって出さないわけにはいかないリオン。

リオンは姿勢が低いために足を大きく前に出している。

しゃがんだときの足の位置といったらもうすごい姿勢になっている。



リオンの足は大きく突き出ている。

リオンは足の位置が正常の場合でもリオン側でカゲには投げをキメることはできない。

足の位置が正常で、リオンで投げをキメるには、相手がガードしているときしかないのである。

つまり自分の足がじゃまになって相手との距離が離れてしまい、投げの間合いに入れないのだ。

よって、リオンがカゲに投げをキメるときは、相手の技のスキに投げを入れるか、クイックダッシュで相手に密着



足が正常でも相手がノーガードでは投げれない。



相手がガードしていれば投げることはできる。



リオンが八の字のときは最悪だ。

するか、足の位置が正常でかつ相手がガードしていなければリオンは投げをキメることはできないのだ。これはキビシイ。

八の字のときにはもう目も当てられないほど相手との距離が離れてしまう。

投げもお互いに立ち状態ではキメることはできない。

リオンは足の位置が変わる技が多く、中でも主要武器であるミドルキック（弾腿）で足の位置が変わってしまうほどだ。

リオンが八の字で戦えば、相手はすごく闘いずらいことは間違いないが、リオン側も非常に闘いずらい。

例えば箭疾歩などは八の字の状態ではしゃがんでいる相手には当たらないし、しゃがみガードをしていると、しゃがんでいるだけで当たらない肘が当ってしまったりする（リオンは足の位置が正常でも、しゃがんでいれば肘が当たることはない）。

リオンの姿勢の低さは他のキャラのミドルキックもスカすことができるが密着していないとスカすことはできない。

しかし、八の字の状態だと相手との距離が離れてしまいミドルキックは当ってしまうのだ。



リオンはハの字の状態でしゃがみガードすると肘をスカすことはできない。



始めが正常だとⓅⓅで落ちる。

▼



八の字から浮かすとコンボサマーが入る。

連続技の入りやすさ

八の字の状態であれば入る連続技がある。

逆に足が正常の位置であれば同じ連続技でも入らなかったりすることが多い。

VF2の中で連続技とは、相手を浮かせてから空中で技をたたきこむわけだが、ここでも足の位置が重要になってくる。

ラウの斜上掌は例外として、ジャッキー、サラ、ウルフ、ジェフリーの4人はヒザで浮かせてからの連続技が主な攻撃方法だが、ヒザは出したあとに足の位置が変ってしまうのだ。

足が八の字の状態で空中コンボを入れると、相手との距離が離れるせいか非常に技が入りにくかったりする。

八の字の状態からヒザを出すことによって、着地したときには右足が前に出ているので次の技を入れやすいのだ。

例えばサラのDジョイントパットのディレイで、ヒザがカウンターで当たり相手が高く浮いたときにⓅⓅ→コンボサマーが入るが、始めのDジョイントパットのときに足の位置が八の字の状態であれば空中の相手に確実にキメることができる。

足の位置が正常でDジョイントを入れたときは、カウンターであっても始めのⓅⓅで相手が落ちてしまうのだ。



バックダッシュして…

◀



レバーを前に入れると足を変えることができる。

連続技を試していてもなかなか入らないときは、八の字の状態から試してみると入りやすいので、やってみて違いを見きわめてほしい。

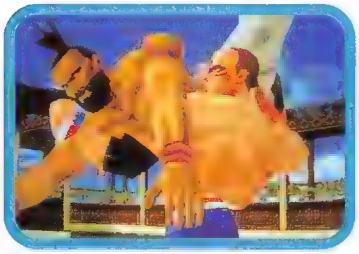
八の字の知識ということで紹介してきたが、やはり八の字で戦かうのはあまりオススメはできない。

足が組み変わってしまったら、すぐにバックダッシュをして少し歩けば右足を前に出すので早めに足の位置を正常に直すことを心がけるようにしよう。

バーチャ2 ➡ 知識の章 Virtua2

投げ技と中段攻撃の饗宴

自動二択＆ファジィガード



担当 C·LAN,GYU

VF2というゲームでは、しゃがんだ相手を投げることはできない。そして、しゃがんだ相手には中段攻撃がヒットする…これは当然のことである。

このことを利用して、「自動二択」が行える。方法は至って簡単。特定の投げ技をただ単に入力すればいいのである。

特定の投げ技というのは、投げの成立しない状況化では中段攻撃に化けてくれるもの。一番多いのが、肘攻撃との二択になっている投げ技で、実戦においても最も有効だ。

キャラクター	自動2択技	コマンド	化ける技
アキラ	心意把	⇧⇨Ⓟ	上歩頂肘
ジャッキー	ニーストライク	⇨⇦Ⓟ+Ⓚ	ビートナックル
ジャッキー、サラ	ネックブリーカードロップ	⇨⇨Ⓟ	ライジングエルボー
ラウ	転身巴咽掌	⇦⇨Ⓟ	肘撃
ウルフ	ボディスラム	⇨Ⓟ	ボディブロー
ジェフリー	パワースラム	⇨Ⓟ	エルボーパット
	フロントバックブリーカー	⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	ヒップアタック
カゲ	影霞	⇦⇨Ⓟ	肘打ち

※しゃがみ投げのいくつかはしゃがみパンチとの二択になっているがここでは省略した。

万能ではない自動二択

頭の中で考える限りは非常に有効に思える自動二択だが、実際に仕掛けてみるとどうだろうか…。

実は、意外にも万能ではないことがわかる。

スタンダードな例として、しゃがみパンチからの自動二択を考えてみよう。

・⇩Ⓟ→⇨⇨Ⓟ（ジャッキー、サラ）

・⇩Ⓟ→⇦⇨Ⓟ（カゲ、ラウ）

という動作である。

⇩Ⓟはガードされてもヒットしてもいいのだが、自動二択にするためには、相手の硬化（ガード及びくらいの）が解けたときにボタンが押される必要がある。それ以前に押したのでは、投げが成立せずに必ず肘が出てしまうことになる。

ではベストのタイミングで押したとする。肘の発生は11フレームある。つまり、相手が11フレーム未満の技ー具体的にはⓅやしゃがみⓅーを出した場合は潰されてしまうのだ。しかもこちらは1フレームの遅れもなく自動二択を行なったというのにだ。

実際には相手側も自動二択に反応して技を出すのは不可能だし、これは机上の空論といえなくもない。だが、人間であるがゆえに自動二択が潰されてしまうことも多い。

例えば相手がⓅⓀやしゃがみⓅを出そうと考えているとする。それをこちらのしゃがみⓅで潰したようなとき、強引に前に決めておいた行動をしてしまう。本来はそこで次の行なうべきことを考えなくてはならないが、それができるのは一握りのプレイヤーだけだ。誰もかれもがそんなことをできるようにするには、ゲームスピードを今の10倍は遅くしなければならないだろう。逆にそこまでデジタライズされてしまうと対戦そのものがつまらなくなってしまうかもしれない。

自動二択とはいえ、それは相手がガードを決めこんでいたときに限る、ということを覚えておこう。

さらに、自動二択を始めとする近距離での投げ技、中段を自動回避できる「ファジィガード」なるテクニックも存在する。続けて説明していこう。

VFの攻撃概念において相反する中段攻撃と立ち投げ。しかし〝自動選択攻撃〟はこの概念を無視した究極的な攻撃ともいえる。

ではこのシステムの盲点をついた〝自動選択攻撃〟を状況に応じて的確に用いる相手に対抗する手段を説明しよう。

自動選択攻撃 ←→ ファジーガード

中段攻撃と投げの自動選択を防ぐテクニックとして〝ファジィガード〟と呼ばれるものがある。

やり方は至って簡単で、まず相手が自動選択攻撃のコマンド入力しているのとほぼ同時にこちらも⇧Ⓚを入力する。

そしてしゃがみキックの出がかりをⒼボタンでキャンセルしつつ、Ⓖボタンを押したままニュートラル状態に戻すだけである。

では、なぜこのファジィガードで自動選択攻撃を防御することが可能であるかを説明しよう。

まずこちらが⇧Ⓚと入力した時点で相手の自動選択攻撃は投げ失敗と見なされ、中段攻撃となる。

そしてその中段攻撃の攻撃判定が発生する前にⒼボタンを押したままニュートラル状態に戻すことで、こちらは立ちガードと認識され、中段攻撃を防ぐことができるのだ。

しかしこの便利な〝ファジィガード〟もいくつか弱点がある。まずファジィが成立している時間が短いため、相手の自動選択攻撃のタイミングを正確に読む必要があること。またⓅ+Ⓖ投げや下段攻撃に負けることにも注意しよう。つまり使い方次第では鉄壁の守りを築くこともできるが、結局は立ちガードであるため無駄なスキを作ることにもなりかねないということである。



〝自動選択攻撃（この場合、エルボーとネックブリーカー）がくる〟と読んだら…



⇧Ⓚを入力して（ここで自動選択は投げ失敗と認識してエルボーに化ける）、さらに…



Ⓖキャンセル立ちガードでエルボーも防ぐことができる



ファジィガードはⓅ+Ⓖ投げに負けるので過信は禁物。

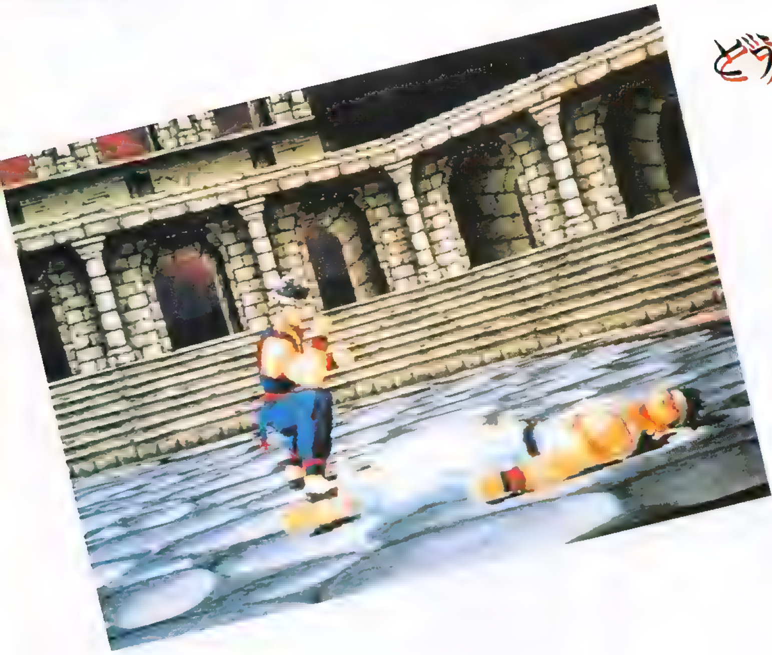


〝じじい猛虎〟などのガード後の2択のキツイ技に用いてもいい。

Act.3

起き上がりの攻防

どうする、この一瞬



起き上がり無敵が発見され、更に内容が濃くなった起き上がり。有効な動作とは？

ダウンしたときの行動

Act．2の〝起き上がりのすべて〟で説明したが、ダウンをしてしまったときに選択できることをもう一度考えてみよう。

●その場、横転、前後転起き
●上段、下段蹴り起き
　そして新しく増えた
●起き上がり無敵
である。

この3つの動きをするまでにダウンダメージを回復し、それから何通りかを選択するのだ。

では、倒されてから起き上がりで選択した行動に対して、攻める側が無条件で決めることができることを紹介しよう。

状況に応じた技で確実に返せ

●投げが決まる場合

ダウン側が取った動作に対して必ず投げが決まる条件の一つは、上段蹴りをスカした場合である。

上段蹴りの場合は倒れている状態が、うつぶせでもあおむけでもスカしてしまえば決められる。

それとは違い、ガード後に投げを決めることが可能なものもある。

特殊な起き上がり攻撃でジャッキー、サラのスプリングキック。シュン・ディの翻身撲虎はガード後に立ち投げを決められる。

他に下段蹴りをスカして投げが決まる状態もある。

あおむけで足が自分側にある場合のその場下段蹴り、うつぶせ足が自分側にあるときの横転下段蹴りもスカしたときは立ち投げが決まる。

その他の下段蹴りはしゃがみ投げを決める。しゃがみ投げが無いキャラクターは肘打ち又は中段蹴りを当てるとよろめかすことができる。

ここまでの説明はAct．2の復習なので、最低限でも覚えてほしい。

起き上がり攻撃をスカした際は上と下に対応した返し技を入れていこう。

起き上がりを守るには？

蹴り起きをするのだが、必ずガードされて苦しくなってしまう。という状況が最近では少なくない。

こういう場合の対処法を教えよう。

蹴り起きをガードしたら、攻める側の取る行動は3つ。

①中段攻撃を出す
②投げを狙う
③下Ⓟをとりあえずガードさせる。

これらが挙がってくる。

アキラならば中段、下段当て身入力でも回避し、読みが当たればそのまま当て身投げをしてしまう。



アキラは起き上がり下段当て身が成功しなくても、出た下Pがフォローとなるので強い。

①に対してだが、一番くらってしまうと痛いのが①。

相手キャラクターによって異なるが、基本としては攻撃発生の速い技を出してくると考えて良い。

①に関しての対処法はガードするしかない。で、固有技ガード後に返し技が入るものなら決める。

スキの無い固有技でもガードさえできれば、こちらの二択攻めにいけるぞ。

②の投げ技狙いだが、これは簡単に止まる。

出の早い下Ⓟ、ⓅⓀを出せばよい。完璧に投げを狙っていると読めたときは、起き上がり蹴りをガードされたあと、すかさず投げ入力を入れれば逆に投げ勝てるのである。



起き上がり下段蹴りをガードされ、投げを予測。



すかさず投げ入力をし、読みが当たると投げ勝てるのだ。

尚、スプラッシュなどのコマンド入力が最後に斜め下へ入れる投げ狙いは、相手がしやがんでしまうので投げ返す

ことはできない。
③の下のⓅは、ガードしてもくらってもそこから全キャラの連携が始まる。
Ⓟの対処法もこれといって無く、とりあえず下Ⓟ後の連携対処を考えるのが妥当だろう。

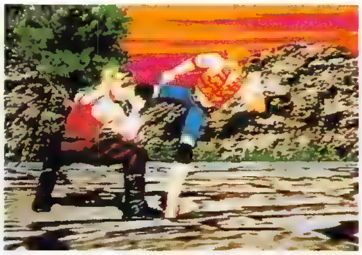
という訳で、①、②、③に関しての対処法がこれといって明確にならないのがだが、深い読み合いが必要となるのである。
この①、②、③のどれにも対応できることが1つだけある。
それは起き上がるが、技判定は存在しない〝無敵起き〟だ。


これが無敵起き。技がスカッているのがわかるかな?

無敵起きを使用するあたり、先程の①、②、③は全て回避が可能。逆にスカさせる分反撃ができ、確実にダメージを与えることができるのだ。
無敵起きをして技をスカしたときに出す技は勿論、攻撃発生の早い、キャラごとの固有技。
キャラ別で具体的に紹介すると…

●アキラ、猛虎硬爬山
相手が起き上がりに下Ⓟを重ねてきて、戻りに当たり、尻もちをつく場合が多く、とりあえず起き上がり猛虎を狙うと強い。アキラならではの固有技。

●ジャッキー、サマーソルト、エルボースピンキック
ジャッキーが持つ一撃必殺技のサマーは無敵起きにはかなり有効。どんなに押されていても、1発当たれば逆転可能だが、効き目があるのは始めだけ。スカされると負けも考えられ、安定とは言えない。
本当に安定を考えるなら、エルボースピンキックがおすすめ。エルボーが当たった、ガードされたと確認し、ディレイで使うと効果的。


ジャッキー相手に技がスカッてしまうと…。


「スッパリ」と切られてしまう。

●サラ、ダブルジョインパット、サマーソルト
ジャッキーと同じで、一発狙いならサマー。確実にやるときはダブルジョイトパットで安定しよう。

●ラウ、斜上掌、肘打ち
攻撃発生が早く、カウンターで当たると浮いてしまう斜上掌が超おすすめ。
⇦⇨Ⓟの投げをかねての肘打ちも、よろめき状態になるときが少なからずあるのでつかえるぞ。


起き上がりに下Ⓟを合わせて…


肘を狙ってしまうと、カウンターで浮されてしまう。注意。

●パイ、穿沖拳、腿登裏旋脚
無敵起きを使用しても苦しいキャラクターがパイ。
技の出が速い穿沖拳はつかえるがダウンを奪うことができない。

起き上がり攻め

立ち


起き上がり上段蹴りは投げチャンス。基本中の基本。


特殊な蹴り起きも投げられるということを忘れずに。


その場下段、うつぶせ足敵方向横転蹴りもスカせば立ち投げ可能。

立ち投げ


キャラごとにベストの投げを決めるのだ。

しゃがみ

しゃがみ投げ


しゃがみ投げを持っている者はしゃがみ投げを…。

肘・中段蹴り


しゃがみ投げが無いキャラは中段でよろめかすことを…。


横転下段蹴りをスカしたら大チャンス。


下段蹴り起きをガードし、返し技が入るときもチャンスは逃すな!!

腿登裏旋脚は倒すことができるが、攻撃発生が少し遅いために潰されることが多いので注意。

●ウルフ、ボディブロー、膝蹴り、バーティカルアッパー

相手の距離によって異なるが、近い場合は膝、バーティカルアッパーが安定。

遠間のときは比較的リーチがあるボディブローが意外に有効。

●ジェフリー、膝蹴り、バーティカルアッパー

ウルフとは違い、相手を浮かせてもかなりのダメージを与えられジェフリー。

攻撃発生が意外に早いバーティカルアッパーがおすすめだ。膝をガードされてもⓅⓀで返せないキャラ相手には膝が良い。

●影丸、水車蹴り、肘打ち、旋蹴り

カゲも無敵起きから、これといった強い技はなく、唯一出の早い技が水車蹴り。ジャッキーのような破壊力はないが、ここ一番ではつかえる技



⇨⇦Ⓟ入力で自動2択を狙ったら、下Ⓟに肘が勝ちよろめいた。

の1つだ。

⇦⇨Ⓟ入力での投げと肘の自動2択も水車蹴りより安定してつかえるぞ。

無敵からの旋蹴りは、攻撃発生が遅いために間に合わず、



こちらは自動で影震が決まった。無敵起きを使用してからの自動二択も有効だぞ。

ガードされてしまうときがある。

●シュン、中段蹴り、単飛跳撃、

シュンは、その場無敵起きが無く、横転にしか無敵は存在しない。

その上、出の早い固有技が少なく全キャラ中でも、最も辛いキャラだ。

無敵起きで技を出すなら、ガードされてもスキの無い中段蹴り、もしくは下段攻撃をスカすことが可能な単飛跳撃がおすすめである。

●リオン、後掃腿、肘打ち、

基本的に固有技の硬化時間が長く、返されやすい技ばかり持つのがリオン。

ガードされると、投げられてしまう後掃腿だが、技の出が早く、下段攻撃なのでおすすめだ。

安定型の人は盤肘が良い。だが、ダウンは奪えず、間合いが取れるだけである。

キャラ別ではこれらの技が有効とされる。

特にアキラの猛虎、ラウの斜上掌はとても強く、優遇されていると言っても良いだろう。

無敵起きを使用した際、狙うのは打撃だけではない。ウ



躍歩がスカッたこの瞬間、必ず猛虎が吹っ飛んでくる。

ルフ、カゲ、アキラなどの投げが強力なキャラは起き攻めをスカして決めるということも覚えておこう。

とにかく、無敵起き後の行動は1フレームコマンドの技が強いのである。

起き上がり攻めする側は？

では、起き攻めする側の動作を説明していこう。

単純な攻め方としては、やはり先程の①、②、③がある。

しかし、無敵起きによって全て簡単に返されてしまう。

そこで新たに無敵起きの対処法を考えなくてはいけない。

〝無敵起き〟を潰せる技はある。基本的に全キャラ持っ



無敵起き起きにはこのタイミングで小ジャンプし…。



上昇中キック対無敵猛虎だ。



だが、小ジャンプキック強し。カウンターを奪ったぜ!!

ている小ジャンプキック（上昇中Ⓚ）で無敵起きからの技は全て潰せるのである。

更にキャラ別で詳しく言うと…



無敵起きに対し、連環腿を出したところ1発目はスカッた。



だが、反撃した瞬間に2発目がモロ当たりする。

●アキラ

起き上がりに連環腿を合わせると、1発目はスカる、次の瞬間に相手は無敵から技を出してくる。すると連環腿の2発目がカウンターでヒットして潰すことが可能。

対アキラで力を発揮するので試してくれ。

●ジャッキー

相手キャラによって異なるのだが、起き上がりにⓅを合わせてからダッシュハンマーが良い。

下Ⓟは通常起きだしとガードされ、無敵起きだとスカされる。というタイミングで出すし、その後のダッシュハンマーが当たるのだ。

ある程度のタイミングを掴んだら、無敵起きにスラントを合わせてカウンターを狙おう。

但し、アキラに対しては、スラントをやり、読み違えると尻もちをつかされる場合もあるので注意。

●サラ

起き上がりに対して使えすぎるラウンドキック。しかし、無敵起きにとっては反撃のチャンスとなる技なので注意。

サラは無敵起きに有効な技が無い。

結構つかえる連携があるの



無敵に対して、一番やってはいけないのがこのランドキック。投げの的だね。

で紹介しよう。

通常起きのタイミングで下Ⓟを出し、それが無敵だと当たらない。で、すぐ立ちⓅを出すのだ。すると無敵からの攻撃は大低止めることができる。

サラの場合はコンボサマーを持っているので、そのまま出し切るのも良い。

当て身を持っているアキラ、カゲ相手は注意を払いつつ攻めよう。

●ラウ

どのキャラの無敵起きに対しても強い技を持つラウ。

相手が起き上がったところに順歩冲掌を出せば、無敵からあらゆる技を出しても潰し全弾ヒットする。

もう1つ似た技を使った潰し方もある。斜下ⓅⓀだ。

斜下掌は攻撃持続時間が長く、技判定も比較的強いので無敵には有効だ。尚、斜下ⓅⓀといったが、斜下ⓅがヒットしたらⓀを出すというのが理想的。

●パイ

無敵起きに対し、強力な技を持ってなく、起き攻めが苦しい。

とくに有効な技は飛燕烈脚で、そのままタンタンと使うのではなく、ディレイを使って

起き上がりの攻防

攻撃持続時間をフルに生かさなくてはいけないのである。

読みが違った場合、2発まで出してしまうと大ダメージを受けてしまうが、上手に使いこなすとカッコも良い。

安全を考えた潰し方もある。ダウンした相手と少し距離を取り、燕旋蹴の先を当てる。燕旋蹴を遠間でガードされても返し技をくらいにくく、無敵起き攻撃を考えている相手にはカウンターで決まるので、安定した潰し技でもある。

●ウルフ

持つ技のほとんどが、攻撃発生は早いが持続が短い。またはその逆が多い。といったキャラなので、連携を使った無敵潰し技は無い。

ウルフでは発生が遅いが持続の長い技が使えるのである。

そこで挙げられるのが、ソニックアッパー、ローリングソバットの2つがおすすめできる。

ソニックアッパーは相手との距離に応じ、勝手にリーチの長さが変化する。使い方としては、その変化を利用して倒れている相手から少し距離を取り、起き上がりと同時にアッパーを出す。すると、カウンターヒットする場合が多いのだ。悪くてもガード、超悪いと潰される程度なので、信頼はしても良い。

さて、もう1つのローリングソバットだが、安定した強さを持ち、無敵起きには最適なのである。

ただし、注意点が1つあり、自分の軸足がズレているとソバットがモロすかってしまうのである。これは相手にとって大チャンスでもあり、自分にとっては大きな誤算となってしまうので、足を確認してからソバットを使うよう覚えておくように。



ローリングソバットは足の位置によって当たらなくもなるので、確認してから使おう。

●ジェフリー

ウルフと同じで、1つはスマッシュアッパースタートのダブルアッパーが有効。2発目がヒットしてもダウンは奪えないが、自分のペースに持っていくことができるのでおすすめ。

カゲ、サラ、パイにはガードされてしまうと立ちⓅで返されるが、そのくらいのリスクは承知の上で使ってほしい。

ダブルアッパーと比べ、安定感は無いものの、タイミングがピタリと決まると大ダメージが与えられるエルボーアッパーも使い方次第だ。

通常起きタイミングでエルボーを出し、ディレイをかけてアッパーを出す。うまくいくと2発目がカウンターでヒットし、スプラッシュを決めることも可能になる。

アキラ、カゲは読まれると当て身されてしまうので、多用しないほうが良い。

●カゲ

カゲは突き踵蹴り（小ジャンプキック）からの連携が強く、突き踵蹴り自体も無敵起きを潰す1つの技なので覚えてほしい。

カゲの潰し技としては下Ⓟ、下Ⓟと連続で出すのが有効だ。相手キャラでかなり異なるが、特にアキラ戦の場合は無敵から猛虎を打ってくる。で、通常起きタイミングに下Ⓟを合わせ、更に下Ⓟとやれば猛虎を当て身投げしてしまうのだ。アキラだけではなく、ラウにも有効。

その他、サラと同じで立ちパンチにつないで技を潰すといった攻撃も1つの手段。だが、サラとは違って立ちⓅからコンボサマーにつなぐなどの技が無いので、カゲはⓅⓀキャンセルをおすすめする。

●シュン・ディ

はっきりいって弱いです。これといって、発生・持続が優れている訳でもなく、強い技が無い。

通常、起きか、無敵起きかの読み合いで、かなり有利、不利が出る。

唯一つかえる、おすすめできる技が単飛跳撃である。単飛跳撃は下段をスカす程の性能を持っていて、更に持続時間も意外に長いので有効だ。

起き攻めで、シュンが無敵相手にしてはいけないことを1つ教えておこう。

無敵起きの場合は必ずしゃがんでいる。そこに後蹴連腿を出してしまうと、下段はヒットしても2発目はスカり、投げられてしまうので、後蹴連腿は下Ⓟで1度牽制してからなどに使うようにしよう。

●リオン

無敵起きに対応できる技を実は多く持っているリオン。

1つは疾地掃腿である。技の出は極めて遅いが、持続のある下段足払いなので、通常、無敵、共に対処できる。

騰撃連捶もその1つ。持続は無いが、発生が早く、2連発打つので2発目で無敵からの攻撃を潰してくれる。

起き上がり攻撃で下段をスカす旋風腿があるが、無敵起きだと逆にスカされてしまうので注意。

長々とキャラ別説明したが、実際に試してみると役に立つはずである。

ただ1つ、一番頭に入れておいてほしいことがいくつかある。

“起き上がり無敵”というのは、およそ9割の人々がその場合から使用してくるのである。攻める側はそれに対応した技を選択し、起き上がる側はその裏を取った動作を考える。といった読み合い合戦を学び、自分の物にしてほしい。

もう1つは、無敵起きを覚えたからとはいえ、毎回サルの様に無敵起きを使用しないことである。

無敵起きは強く、確かに起き攻めからの脱出は可能だ。

しかし、それを破る物がいつの日から現れる。そういう日のためにも色々な戦略をオリジナルで考え、迎え打つようにしておくのだ。でないと、いつまでたっても闘いのレベルは同じで、自信過剰になってしまい、破れたときのショックがあまりにも大きいからである

現段階でも知らないことが他に幾つもあるかもしれない。それをいち早く発見し自分のものにしてほしいものだ。

ダウン技回避法

Act.2でも触れたダウン攻撃のかわし方、起き上がりの選択方法などを説明しよう。

まずは、ダウン攻撃をよける際に一番多く使われる“ヘッドスプリング”を紹介しよう。

ヘッドスプリングを早く出すには、レバー上＋Ⓟボタンを連打すれば簡単に起き上がれる。

一般的にヘッドスプリングを使う状況というのは、対ラウ戦のダウン攻撃回避が多い訳だが、1発目で使うのはあまり良くは無い。

なぜなら、1発目は2発目回避とは異なり、かわしても目の前で着地してしまうからである。2発目は遠間に着地するので起き攻めされる問題は無いが、目の前に着地されると、その後の起き攻めを回避するのが非常に苦しいからだ。自分の体力に余裕があるならば、わざとダウン攻撃をくらい、その後の展開に賭け、無理に自分を苦しめないことをおすすめする。

他にヘッドスプリングで珍しいよけ方がある。

サラのジャックナイフサイドを2発くらってしまった場合。素直にレバー上でⓅボタンを3～4回押せば、簡単に小ダウン攻撃はよけられるのだ。

よけた後の状態だが、基本的に五分五分で、キャラクターの相性によって何をしたら有効なのかが分かれてくるのである。

基本的にダウン攻撃がよけれそうもないときはヘッドスプリング。余裕があるときは横転と状況に応じた起き上がりができる様になるよう心がけよう。



ジャックナイフサイドをモロくらってしまった…。



小ダウンに来ても、あせらずヘッドスプリング入力すれば、余裕でかわせるのである。

よけようと思えば、よけれるじゃん

進歩里膀 ダッシュ猛虎 脱出への道

担当：キャサ夫

アキラの食らうと、とっても痛い必殺技を台湾っぽくよける方法がいくつかあるので紹介しよう。

進歩里膀 ダッシュ猛虎とは？

1フレーム投げの進歩里膀。進歩里膀・鉄山靠は重量級だけがかわせず、他キャラはダッシュで必ず逃げられるのである。そこで開発されたのがダッシュ猛虎なのだ。

これもまた、初めはかわしようが無く、安定して鉄山靠なみのダメージを与えられていた。だが、時間がたつにつれて回避法が発見されてきたのである。

現段階で回避法が見つかっているキャラだけで、他は無いのでわかっているキャラだけ紹介しよう。

●アキラ

進歩里膀でまわされ、硬化が解けた瞬間に独歩頂膝（Ⓚ+Ⓖ~Ⓖ離し）で返すことが可能なのである。

この場合は変な当たり方として、後ろからの猛虎を膝の判定上、背中で返す感じになるのである。

アキラではもう1つ、同じく進歩里膀で回されたら、しゃがみダッシュをする。で、しゃがみダッシュ猛虎がきたら⇩Ⓚと入力。すると、猛虎はおろか鉄山靠をも返してしまうのである。



アキラはこの膝で返すのだ。



これが台湾キックだ。

アキラ対決ではよくある状況なので、覚えておいて損はないぞ。

●サラ

サラもおもしろいよけ方が可能。

基本的にサラは猛虎をスカしてターンロースピンキックを決めやすいキャラだが、完璧なタイミングで猛虎を出されると逃げることができない。

そんなときの回避法は下Ⓟ+Ⓖ。

進歩里膀で回されて、なぜ下Ⓟ+Ⓖなのかを説明すると、下Ⓟ+Ⓖ入力により振り向き技を出すことなく下Ⓟがでるからである。で、下Ⓟを出したときのサラは判定が小さくなるので猛虎がよけられるのだ。



下Ⓟ+Ⓖをやったところ、猛虎が頭をかすめているぞ。

尚、この下Ⓟ+Ⓖのタイミングは、猛虎を出してくるタイミングとは異なるので注意。

●カゲ

基本的に目押しで行なう。

超見せ技として猛虎をかわせる。

進歩里膀でまわされてから、Ⓖボタンを押しっぱなしで前転を入力し、しゃがみダッシュ猛虎が見えたらⒼボタンを離す。

すると、コロッと転がり、猛虎はスカるのである。

入力にコツが必要なので練習がいるが、成功したときはかなりの間合いが取れ、仕切り直しになる。



「ハイ、進歩里膀。」



硬化中に前転入力をし、猛虎が見えたらⒼを離す。すると



コロコロと脱出成功だぜ!!

●シュン

今までに何回か紹介されているが、一応教えておこう。

進歩里膀後に先行力で転倒立を入力。それによって猛虎はスカッてしまうのである。

しかし、その後の蹴りは当たらない。

ちなみに転倒立は鉄山靠もスカせて、蹴りも当たりダウンを奪えるぞ。

もう一つのシュンのよけは向側後避で、進歩里膀の硬化が解けた瞬間に使うとよけられる。このときのよけタイミングは目押しである。

向側前避でも良いのだが、走ってきて打撃を与えられる恐れがあるので、向側後避をおすすめする。



進歩里膀から「ハッ!!」と鉄山靠を転倒立でかわし、そこに…



逆立ち蹴りがさくれつ!!猛虎はスカるが蹴りは当たらないぞ。

●リオン

リオンは小細工をなしで、ダッシュで逃げられる。

もしくは振り向きⓅでも大抵止めるので覚えておこう。

といった技を紹介したが、簡単に成功するのではなく、練習が必要だぞ。

他キャラでも可能という場合はそれを見切り、アキラ戦を克服するよう努力しよう。

じじい起き攻め ―外伝―

[redacted]

一度倒したら二度と立たせるな！それぐらいの気合を入れて初めて起き攻めは意味を持つ。

じじいにとって起き攻めは、有利なのか？

じじいは、他のキャラクターと違って起き攻めしづらいといえよう。

その理由に、出の早い中段攻撃（カゲの肘やアキラの躍歩など）を持たないことや、起き攻め自体の相手に与えるダメージとじじい側のリスクが他キャラと比べ、いまいち得と言えないこと（じじいの中段攻撃と投げの二択と重量級の二択を比べれば歴然）。

あと旋風掃腿での追いうちが安定しないため、どうしてもダウン攻撃に頼りがちなことなどが挙げられる。

よって、じじいの起き攻めというのは、機会が少なくなりがちなため、けっこうおろそかにしている人が多いのではないだろうか？

しかし数少ないチャンスをものにしない限り、じじいで勝ち続けるのは難しいだろう。

では具体的にどういった攻めをしていけばいいのか？

あくまで基本が大事。そこを忘れるな！

じじいには、特有の向側前避（⇘Ⓖ）から起き攻めするというテクニックがあるが、相手の横転方向やじじいの足位置を常に確認しながら移動するのは、ほぼ不可能に近い。

向側前避中に相手の起き上がり蹴りをくらってダウンさせられたら、今度はたちまちじじいが不利になってしまう。しかも圧倒的にだ（じじいの起きあがりは他キャラに比べかなり弱い）。

そうならないためにも通常の起き攻めをしっかりさせておく必要がある。

基本は中段、下段、投げ たまにワンパターン

まず完全（？）な起き攻めをしたければ、最低限の空中コンボなどを入れたら、ダウン攻撃はもちろん、旋風掃腿も入れないほうがいい。

旋風掃腿はカゲの流影脚と違って硬直中にもう相手の起き上がりが始まってしまうので多少見切りが遅れて起き攻めしづらくなるからだ。



硬直がもう少し早く解ければ…。

そして、相手の起き上がりを見切って（これは、練習と集中力が必要）ガードしたらとりあえずお薦めできるのが、側端脚（⇘Ⓚ）か後蹴連脚（⇖ⓀⓀ）。



とりあえずはこれで…。



これもかなり使える。

どちらも技の出が早く、そう見切られるものではないので投げを重ねるよりも、こちらに比重を置いたほうがいいだろう。

しかし、これらの打撃はⓅの速いキャラ（カゲ、サラ、パイ、リオン、シュン）だとⓅⓀなどで返されるので、そういった対応をとられ始めたら、こちらの打撃技は下段攻撃（⇘Ⓟなど）ぐらいしか残されていないが、出始めに上段をすかす性質のある転身双沖掌（Ⓟ+Ⓚ）を重ねておくのもいいだろう。



ⓅⓀで潰そうとする奴には…、「アイーッ」

投げにいく場合だが、この時は、通常のクイックフォワードからだとⓅⓀなどで返されてしまうので、しゃがみダッシュから投げ（⇩Ⓟ+Ⓖ、⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ）にいくほうがよい。

これまで説明したのは、相手の起き上がり蹴り（ガード後、ⓅⓀなどの入るものは除く）をガードした時などにとる方法だが、先読みで打撃技を重ねる方法もある。

バクチでいけ！

じじいが先読みで重ねる技のほとんどは、ガードされたらⓅⓀや投げなどで返されるものが多いので、バクチ要素大だ。

しかし、決まるとかなり気持ちいいので対戦のペースを握っている時は狙ってみるといいだろう。

重ねる技は、単飛跳撃（Ⓚ+Ⓖ）、竜尾脚（⇧Ⓚ）、宙舞双転脚（⇨⇨Ⓚ）、倒脚（⇩Ⓚ+Ⓖ）、あとお笑い系で飛天崩撃（⇘Ⓟ）なんかもイケる。

ちなみにこれらの技は、対戦のペースをつかんでいない時は控えたほうがいい。

ペースをこちらにもっていきたい時に使うのは、よほど体力差がない限り、こういったバクチ技より、先述の起き攻めでやってほしい。



ジャッキー＝チェンもやってたよねコレ。

移動起き攻め後にブチ込め

移動起き攻めについて、相手の背後をとれる条件に関しては、ACT2を参考にしてもらいたい。

とりあえず、安易に背後をとりたければ、通常の起き攻めのようにダウンしてる相手にクイックフォワードなどでプレッシャーをかけ、相手の追き上がり蹴りが出ると同時に向側前避（⇘Ⓖ）をすればよい。

しかし、この方法は、かなり安定性にかけるので各自使いどころを考えてもらいたい。

そして、相手の背後をとった後は、しゃがみダッシュからの月牙叉撃や、宙舞双転脚、転身双沖掌などで攻撃する。

宙舞双転脚は、下段の振り向き攻撃に対応できるが、上段のⓅなどの振り向きに負けることがあるので、しゃがみダッシュ月牙叉撃がとりあえず広く対応できるだろう。



これが一番いいと思うんだけど…。

バーチャファイター2

STOP THE RUSH

連携とは、スキのない技を立て続けに出し、相手に反撃の余地を与えない攻撃のことをいう。そのような攻撃には当然ながら返し技がないものが多い。こんなときどう対処すればよいのか？今章のテーマがこれだ。

十年

10年前より今の自分の方が進歩してると断言できるだろうか。10年後の自分は今より成長してるだろうか。

10年後、私は何と闘っているのだろう。



VIRTUA FIGHTER 2

STOP THE RUSH VS AKIRA



突進力の強いアキラの連携技。これを止めるためにはそれぞれに応じた止め技を適確に用いることが必要だ。

アキラは一般的に〝押しの強いキャラ〟と認識されている。確かに判定が強く、スキのない技をからめた連携は他に類を見ない。

しかしいくら強力と言えども連携であることには違いない。ここではアキラの代表的な連携を止める方法を〝次手を完全に読む〟ことを前提に説明しよう。

本文に入る前に…

では対アキラの連携止めの説明に入る前に注意点を少し。

文中に出てくる〝止め技〟は各キャラに通じる代表的なものであるということ。また⇨Ⓟに関してはパイなら⇙Ⓟ、シュンは×と思ってもらいたい。

そして上・中・下段返しに対して〝それぞれに対した止め技〟という一文があるが、これは表に示した〝対返し技〟を参考にしてもらいたい。

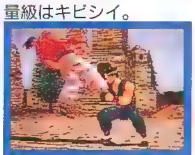
ちなみにこのフローチャートは頁ごとに区切ってはいるが互いに相関している。例えば「P71の崩捶・躍歩頂肘からP70の躍歩頂肘スタートへといった感じで好きなように読んでもらって構わない。

	Ⓟ、パイ⇙Ⓟ	⇨Ⓟ	⇩Ⓟ
上段返し	×	○	○
中段返し	○	×	○
下段返し	パイ⇙Ⓟのみ○ ×	よろけ ○	×



躍歩頂肘・上・中・下段外門頂肘に対しては当て身不可の技（サマー・ヒザなど）が有効だが、密着状態からの躍歩をガードすると外門失敗Ⓟなどに潰されてしまう。そこでその失敗Ⓟをスカして⇩Ⓟで次の技を止めたり投げるといった方法もある。

1段目の躍歩が深いと重量級はキビシイ。





躍歩頂肘・躍歩といった連携を確実に止めるは⇩Ⓟ。というのもジャッキー・重量級の3人は最初の躍歩が密着状態（正位置）で出された場合Ⓟで止めることができないため。躍歩をカウンターで止めたなら投げを狙おう。



躍歩頂肘・立ち猛虎硬爬山という連携に対しては1段目の躍歩の距離によって対応を変える。浅い場合はどんな技でも止められるが深い場合、特に重量級＋ジャッキーは立ちⓅ（サマー）と⇩Ⓟ以外止めることができない。軽・中量級は問題ない。

ヒザ系、サマー、対応返し技

躍歩頂肘

しゃがみⓅ

立ちⓅ、しゃがみⓅ、浅い場合は肘系も可

外門頂肘

猛虎硬爬山



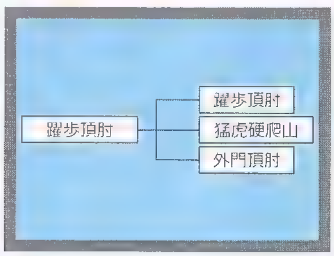
深い躍歩外門失敗Ⓟに負ける。



躍歩頂肘　START



深い躍歩にヒザは負ける。



躍歩頂肘の性質

アキラの攻撃の基点となる技の一つ、躍歩頂肘。ガード後に直接返し技を入れることができない技でもある。また大きな特徴として相手との距離によってダメージが変化する点と出す度に軸足が入れ代わるという点が挙げられる。

さて今さら躍歩頂肘の特徴について語るのも何だが、この技を基点とした連携を止めるためには多少の知識がいる。というのは躍歩は距離によってダメージが変化するため、それに伴ってこちらのガード硬化時間も変化するからである。特に重量級などは同じ躍歩を基点とした連携でもその躍歩の距離次第で止め技を変える必要がでてくるのだ。

また軸足の位置が躍歩の連携に影響を与えることも覚えてもらいたい。足位置が正位置（スタート時の状態）からの躍歩と逆位置からの躍歩を密着状態から出した場合、正位置の方が踏み込みが深くダメージが大きいためガード硬化時間が長くなるようだ。

ではさっそくフローチャートに基づいた連携止めの解説に入ろう。



通常の足位置からの密着躍歩はガード硬化時が長い。



足位置が逆の場合は次の連携を止めやすい。

躍歩からみの連携を止める

●躍歩頂肘・躍歩頂肘

この連携に対して軽量級なラウはⓅ・⇩Ⓟ・⇨Ⓟといった基本的な止め技で遺せるが、アキラ・ジャッキー・重量級は注意が必要。正位置からの躍歩を深くガードしてしまうと⇩Ⓟ以外で止めることができなくなる。（アキラはⓅも可）⇨Ⓚなどで大ダメージを狙いたいところだが、ここは我慢しよう。ただし上手い具

合に躍歩をカウンター⇩Ⓟで止めればそのまま投げるチャンスが生まれる。



躍歩や猛虎といった技をカウンターⓅor⇩Ⓟで止めれば投げを狙うチャンス。

●**躍歩頂肘→外門頂肘**

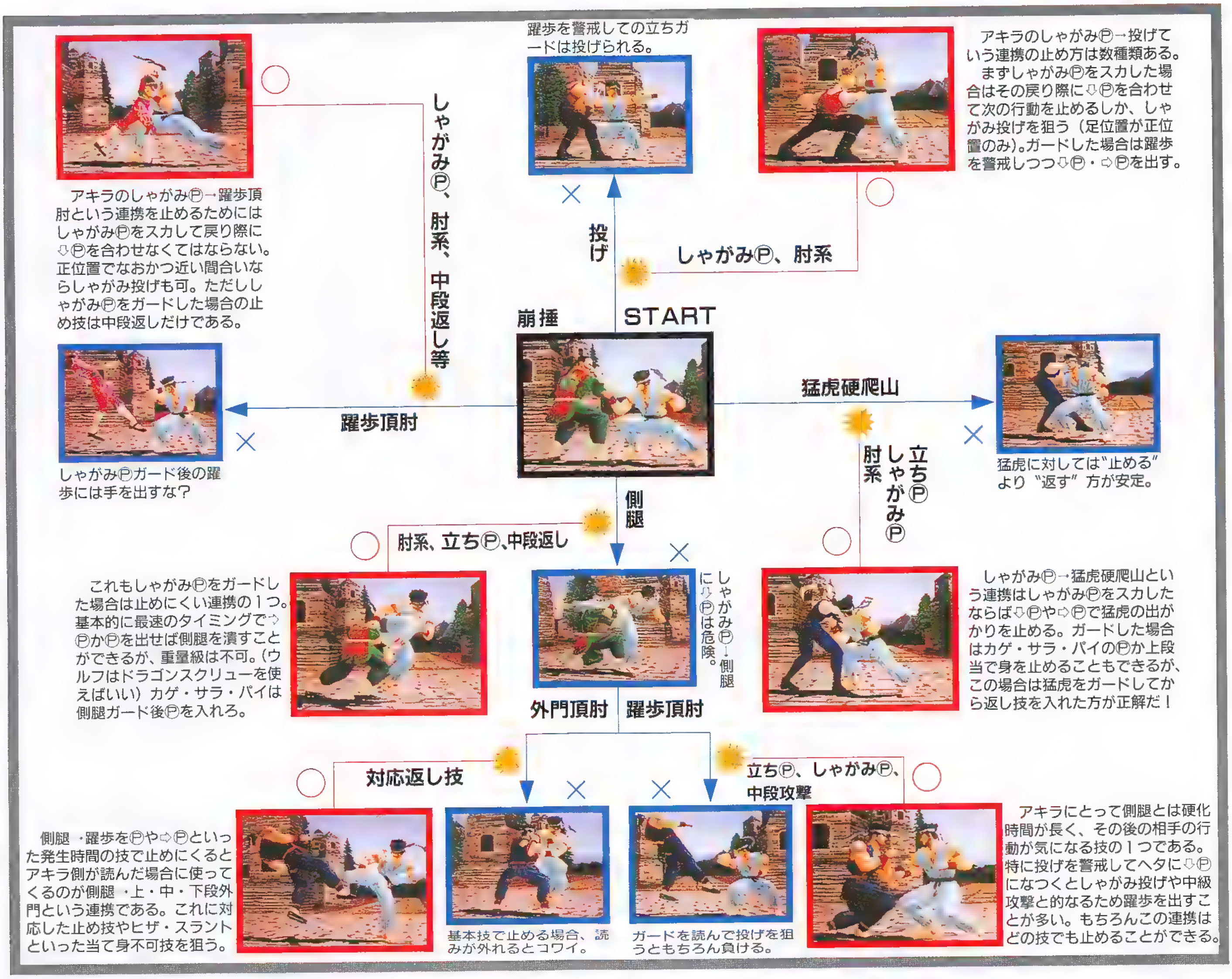
躍歩頂肘をガードした後に次の連携を止めようと手を出したところを当て身でとられるといった状況を良く見かけるが、読みさえ正しければ恐れることはない。

躍歩が浅ければサマー・スラント・ヒザといった当て身不可の技で潰せる。また深い躍歩をガードした後でもそれぞれの外門に対応した基本技で止めることができる。この基本技による対外門頂肘については表を参考にしてもらいたい。

●**躍歩頂肘・立ち猛虎硬爬山**

この連携は対ジャッキーか重量級に対して躍歩を深くガードさせた場合に用いる。密着状態（正位置）から躍歩を出された場合に彼らの止め技の主力である⇨Ⓟ・⇨Ⓚ・スラントを出しても立ち猛虎に負けてしまうのだ。これに対する止め技はⓅ及び⇩Ⓟ。これで立ち猛虎をカウンターで止めることができる。ジャッキーならサマーでも可。

ちなみに軽・中量級はⓅ・⇨Ⓟ・⇩Ⓟで安定だ。



躍歩を警戒しての立ちガードは投げられる。

アキラのしゃがみⓅ→投げていう連携の止め方は数種類ある。まずしゃがみⓅをスカした場合はその戻り際に⇩Ⓟを合わせて次の行動を止めるしか、しゃがみ投げを狙う（足位置が正位置のみ）。ガードした場合は躍歩を警戒しつつ⇩Ⓟ・⇨Ⓟを出す。

アキラのしゃがみⓅ→躍歩頂肘という連携を止めるためにはしゃがみⓅをスカして戻り際に⇩Ⓟを合わせなくてはならない。正位置でなおかつ近い間合いならしゃがみ投げも可。ただししゃがみⓅをガードした場合の止め技は中段返しだけである。

しゃがみⓅガード後の躍歩には手を出すな?

猛虎に対しては"止める"より"返す"方が安定。

これもしゃがみⓅをガードした場合は止めにくい連携の1つ。基本的に最速のタイミングで⇨ⓅかⓅを出せば側腿を潰すことができるが、重量級は不可。（ウルフはドラゴンスクリューを使えばいい）カゲ・サラ・パイは側腿ガード後Ⓟを入れろ。

しゃがみⓅ→側腿に⇩Ⓟは危険。

しゃがみⓅ→猛虎硬爬山という連携はしゃがみⓅをスカしたならば⇩Ⓟや⇨Ⓟで猛虎の出がかりを止める。ガードした場合はカゲ・サラ・パイのⓅか上段当で身を止めることもできるが、この場合は猛虎をガードしてから返し技を入れた方が正解だ！

側腿・躍歩をⓅや⇨Ⓟといった発生時間の技で止めにくるとアキラ側が読んだ場合に使ってくるのが側腿・上・中・下段外門という連携である。これに対応した止め技やヒザ・スラントといった当て身不可技を狙う。

基本技で止める場合、読みが外れるとコワイ。

ガードを読んで投げを狙うともちろん負ける。

アキラにとって側腿とは硬化時間が長く、その後の相手の行動が気になる技の1つである。特に投げを警戒してヘタに⇩Ⓟになつくとしゃがみ投げや中級攻撃と的なるため躍歩を出すことが多い。もちろんこの連携はどの技でも止めることができる。

崩捶からの連携を止める

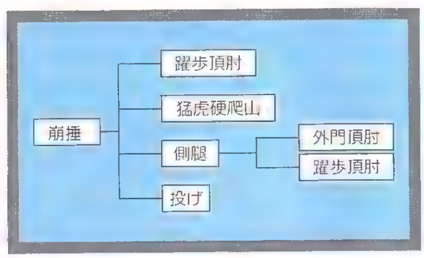
VF2の連携の基本の1つに、⇩Ⓟ・中段攻撃というものがある。もちろんアキラにとっても例外ではなく、躍歩頂肘、猛虎硬爬山といった強力な中段攻撃を用いることが多い。

そしてこれらの連携は崩捶をガードした場合止めることが難しく、そのために投げとの2択に持ち込まれるといった展開になりがちである。

さてこの崩捶からの連携を止めるために最低限マスターしてもらいたいテクニックについて説明しよう。

まずアキラの崩捶をギリギリの間合いでスカす。しゃがみガードでスカしてもいいが中段攻撃が怖いので立ちガードでスカしたいところだ。そしてアキラが崩捶を出したらその戻り際にこちらの⇩Ⓟを合わせて次の連携技の出がかりを止めるのだ。

また少し距離が遠いのなら⇨Ⓟ⇘Ⓚといった中段攻撃を合わせてもいいぞ。





この間合いで崩捶をスカしたら…、



戻り際に⇩Ⓟを合わせて次の技を止める。

崩捶をガードした場合への止め技

●崩捶・躍歩頂肘

崩捶からの連携は崩捶をガードした途端に難しくなるが、これはその最たる例の1つである。崩捶をしゃがみガードした場合、躍歩の止め技は中段返しのみである。しかもこの連携を完全に読んだとしても正確に中段返しで止めることは難しいので、躍歩をガードしてから次の連携を止めた方がいいだろう。

●崩捶・猛虎硬爬山

この連携も崩捶のガード後に止めることは難しい。ただし崩捶・躍歩頂肘とは異なりパイ・サラ・カゲの3人は崩捶ガード後に最速のタイミングでⓅを出すことで猛虎をカウンターで止めることができる。もちろん上段返しも可。

しかしこの場合の猛虎は重量級以外ならⓅや⇨Ⓟ、サマーといった技でガード後に返すことができるので無理して止める必要はないだろう。

●崩捶・側腿

VF2で最もオーソドックスな連携である。アキラのこの連携は重量級以外なら⇨Ⓟで安定。ウルフはドラゴンスクリューを狙おう。パイ・サラ・カゲの3人はガード後Ⓟで返すこともできる。ジェフリーは残念ながらこの連携を止める術を知らないが、アキラが側腿の後に⇩Ⓟを出したら（正位置）しゃがみ投げをきめよう。

●側腿・躍歩頂肘or外門頂肘

側腿後のアキラの取る行動は3パターンに分けられる。

まずは躍歩頂肘に連携させるパターン。この場合はⓅ・ヒジ・⇩Ⓟ・⇦Ⓚ・ヒザといった基本的な止め技ならすべて可。Ⓟ・⇩Ⓟのカウンターで止めたなら投げるチャンスだ。

側腿後に外門頂肘（上・中・下段返し）を入力すると読んだならそれぞれの対応した止め技や⇨Ⓚで潰す。また下段外門失敗⇩Ⓟをスカしてしゃがみ投げをきめるといった手もある。（正位置のみ）

側腿後にガードやバックステップ（しゃがみバックダッシュ）で様子見する相手には投げ（しゃがみ投げ）を狙う。

これらの3つのパターンに対しては読みが重要。相手のクセを見抜き、それぞれに対応した止め技で対抗しよう。

●崩捶・投げ

崩捶から直接投げにくると思ったら⇩Ⓟ・Ⓟで止める。中段攻撃が怖いがよく見て二択を防ごう。



打撃技だと絶対に止められない場合がある。

アキラの連携の主力の1つであるⓅⓀⒼからの連携。その内の1つであるⓅⓀⒼ→側腿はガードしてしまうと止め方が難しい。というのはⒼキャンセルが遅ければⓅや⇨Ⓟで止めることができるが、早い場合は中段返しのみとなる。要注意。

ⓅⓀⒼ→躍歩頂肘という連携もⒼキャンセルのタイミング次第で対応を変えなくてはならない。Ⓖキャンセルが早いならガードもしくはバックステップでスカしてもいい。もちろん可能なら中段返しを使っても…。遅ければ⇩or⇨Ⓟで潰す。

ⓅⓀⒼ→躍歩には手を出さない方が無難。

ⓅⓀⒼに焦って⇩Ⓟを出すとこうなる。

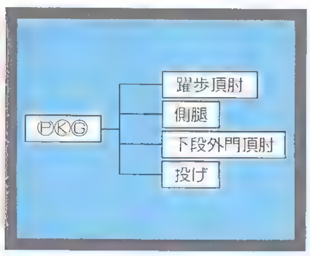
ⓅⓀⒼを基点とした強力な打撃技への恐怖の連携。これらは実のところⓅⓀⒼ→投げという連携への布石でもある。じっくり観察して止めよう

投げにくると思ったなら⇨Ⓟや⇩Ⓟといった発生時間が早い技で止める。焦るな！

ⓅⓀⒼ→打撃技にビビると投げられる。

ⓅⓀⒼ→⇩Ⓟ。一見何の変哲もない連携だがⒼキャンセル→⇩Ⓟという入力が自動下段外門入力となっている。この連携に対しては外門失敗⇩Ⓟを立ち状態でスカし、戻り際に⇩Ⓟを合わせて次の技を止めるか、直後しゃがみ投げで投げよう。

対アキラ戦の鬼門、ⓅⓀⒼからの連携



VF2にはその独特なシステムを利用したⓅⓀⒼからの攻めというものがある。ⓅⓀⒼとは基本的なコンビネーションであるⓅⓀ（共に上段攻撃）のⓀの出がかりをキャンセルすることで、パンチの戻りモーションをキャンセル可能&フェイントといった効果がある。

特にアキラの場合は強力な中段攻撃に連携させるため、このⓅⓀⒼを使用する傾向が顕徴である。

だがしかし、この攻撃は読みが正しかったとしても対応に困難を強いられることが多い。たとえ同じ連携であってもⓀをキャンセルするタイミング次第でまったく別の技に変化するためである。

またこのⓅⓀⒼからの連携は崩捶の後に用いられることも多く、必然的にⓅをガードすることが多くなる。ここではⓅをガードすることを前提に話を進めよう。

●ⓅⓀⒼ→側腿

この連携はⓀのキャンセルのタイミングによって止め技も変化する。

Ⓚのキャンセルが遅い場合（ヒザが見える程度）はⓅや⇨Ⓟで止めることができる。

しかし逆にタイミングが早

い場合（Ⓚが見えない）場合は中段返しのみとなる。ただし中段返しも入力タイミングに変化が求められるためおすすめできない。
　最も安定した方法はⓅⓀⒼと思ったらバックステップして立ちガード。側腿がスカったらもちろん投げを狙い、ガードしたならその後の連携を止める。

●ⓅⓀⒼ・躍歩頂肘

　これもⓅⓀⒼ→側腿と同じような対応を求められる。しかも側腿より躍歩の方が発生時間が速く、ヘタに食らってしまうと空中コンボにつながる可能性が高いので注意が必要だ。

●ⓅⓀⒼ→⇩Ⓟ

　この⇩ⓅはⓅⓀⒼのⒼの入力がきいているため、下段返しとの自動選択となっている。故にⓅⓀⒼに反応して下段技を出してしまうと危険である。
　対処法はやはり⇩Ⓟをスカすこと。近い間合いなら戻り際にこちらの⇩Ⓟを合わせるか、しゃがみ投げを狙う遠い間合いなら中段攻撃を合わせよう。
　実のところⓅⓀⒼからの連携に対しては中段攻撃はガード、⇩Ⓟや投げにくる場合のみ反撃することが望ましい。

●ⓅⓀⒼ→投げ

　これも他の投げを交えた連携と同じように⇩Ⓟや⇨Ⓟで止めることができる。この連携はガード後にⓅⓀで返せる技に用いてくることが多いので要注意。



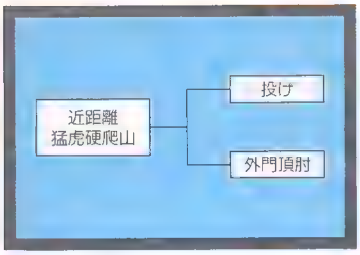
ⓅⓀかと思いきや…、

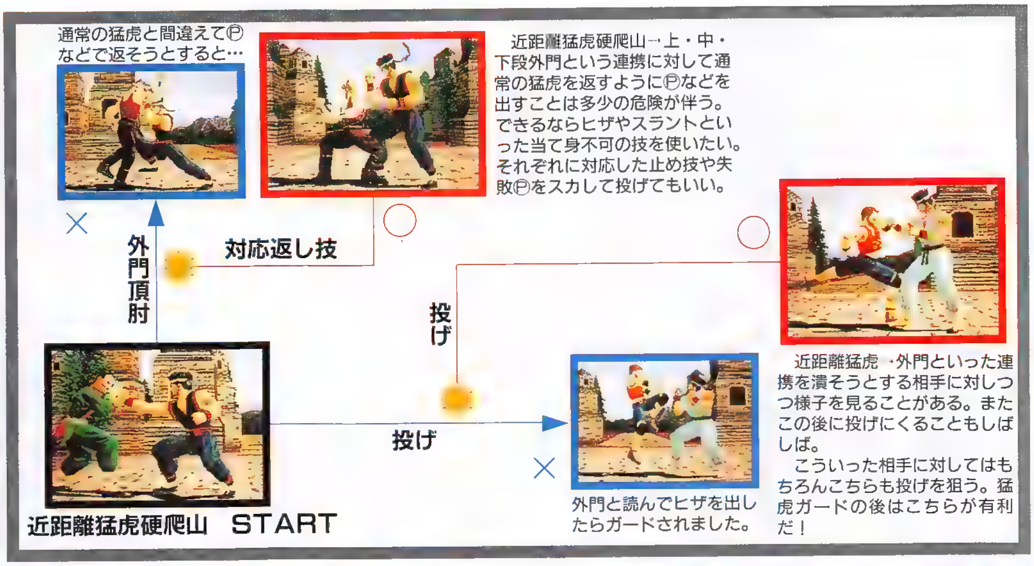


Ⓖキャンセル。ここで慌てると…、



相手の思うツボとなる。





通常の猛虎と間違えてⓅなどで返そうとすると…

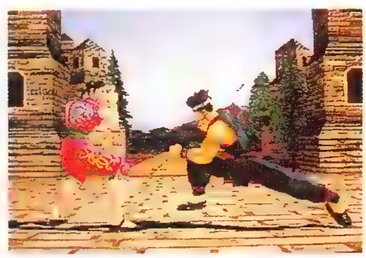
　近距離猛虎硬爬山→上・中・下段外門という連携に対して通常の猛虎を返すようにⓅなどを出すことは多少の危険が伴う。できるならヒザやスラントといった当て身不可の技を使いたい。それぞれに対応した止め技や失敗Ⓟをスカして投げてもいい。

　近距離猛虎・外門といった連携を潰そうとする相手に対しつつ様子を見ることがある。またこの後に投げにくることもしばしば。
　こういった相手に対してはもちろんこちらも投げを狙う。猛虎ガードの後はこちらが有利だ！

外門と読んでヒザを出したらガードされました。

猛虎硬爬山に対する知識

　VF2にはダメージによってガード側の硬化時間が変化するということはすでに説明した。アキラの固有技には距離によってダメージが変化する技が多く、猛虎硬爬山もその内の1つである。
　さてこの猛虎硬爬山の先端部分をガードした場合（つまり遠距離の猛虎）は重量級以外のキャラならⓅや⇨Ⓟ、サマーといった技で返すことができるが、近距離からの猛虎をガードした場合はいかなるキャラでも返すことができない。つまりこの場合は遠距離のそれとは異なりガード後に駆け引きが生まれるということである。



このぐらいの距離で出された猛虎は返し技が入る

近距離猛虎をガードさせられる状況とその対処

　近距離猛虎をガードさせられる状況は主に2つ。起き上がりにしゃがみダッシュ猛虎を密着して重ねられた場合とジャッキー＋重量級に対して用いる躍歩・猛虎という連携をガードした場合である。
　さてこの猛虎はいくら返し技が入らないといっても硬化時間に余裕がないため、アキラ側のとれる行動は限られてくる。アキラには投げ防止を兼ねた上・中・下段返しかガードぐらいしかできないのだ。
　そこで

●近距離猛虎・上・中・下段返し

　これに対しては⇨Ⓚやサマー、それぞれに対応した止め技を使う。下段返し失敗⇩Ⓟをスカしてしゃがみ投げも可。

●近距離猛虎→ガード

　もちろん投げを狙う。ワンテンポ置いて中段攻撃を出してもいいだろう。
　つまり遠距離猛虎と感違いしてそれに対する返し技を出さなければいいということである。猛虎・上・中・下段返しという連携にひっかかる人は意外と多いので注意してほしい。



密着状態からの猛虎に対しては…、



返し技不可。気をつけよう。

STOP THE RUSH VS JACKY



蹴り技の強力なジャッキーだが、スキが小さい技はパンチ系。そんな中から、使用頻度の高い技を3つに絞って連携とその返し方を考察していこう。

Jacky

ジャッキーの攻めの起点となる技とは？

　ジャッキーの連携はしゃがみパンチ、エルボーといった技をメインに相手の動きをおさえつつ、実際にダメージを与えるために、コンボエルボー、単発の中段攻撃（キック系）、投げ技といったところがよく使われる。
　これらのつなぎに対してどう対処していくか、というのは非常に重要ではあるが、実は多くの場合、Ⓟ、もしくはしゃがみⓅのいずれかで止めることができる。
　連携止めの基本となるのはこの2つの技で、実は意外な大技でも返せたりするのだが、こういった「止め技」は、相手の連携の起点となる技をガードして、かつまったく迷いなく繰り出すものと仮定している。ゆえに実際の対戦中に相手の連携をピタリと止めるのはなかなか難しいかもしれないが、相手の連携を知る上では参考になるはずだ。
　ジャッキーの連携の起点となる技を、ここでは3つ取り上げてみた。

スクァトストレート

　しゃがみパンチといったほうが通りがいいだろう。全キャラ通じて、最も使用頻度の高い技ともいえる。
　しゃがみパンチからのバリエーションはそれこそ無限にあるが、突きつめると投げ技と中段攻撃の二択になる。
　ファジーガードを用いてジャッキーの連携をとりあえずしのぐというのも有効な一手だがここでは扱わない。あくまで連携を止めることを主眼に置いて話を進めていこう。
　しゃがみパンチはガードしてもこちらの硬化はほとんどなく、ガードした側が先に動けるのだが、その判断は一瞬しかないので注意してほしい。しゃがみパンチを食らってしまった場合はもちろんこの限りではない。



しゃがみパンチのガード硬直は一瞬。素早く動きたい。



ヒットした後ではこちらの行動の優先権はない。

スラントバックナックル

　スラントはジャッキーの全技の中でも有効度は高いが、実戦ではそう何度も何度も使われるというほどではない。スラントを出すと、ジャッキーの攻めがそこで途切れてしまうからである。
　スラントはガードできればガード側に絶対的優位が訪れる。躊躇なく技を繰り出しさえすれば、ジャッキー側の選択の大半を無効化することができる。
　ただスラントは下段技である。中段攻撃の強力なジャッキーに対してしゃがむのは勇気のいることだろう。スラントを目で見てガードできればいうことはないのだが…。



スラントもくらってしまうとこちらからは手を出しにくい。

　そして、スラントは基本的に密着状態から出す技ではなく、拳の先を当てるのがセオリー。ここでは近距離でガードしたことを前提としているため、一部の技（しゃがみパンチ）は有効ではない場合もある。



実戦においては、スラントが繰り出されるのは至近距離ではない。

　さらに、スラントからの連携技――スラント・ロースピンキックがある。この技は滅多に使われることはないにしても、一応は警戒の対象となる。



スラント・ロースピンキック。一応意識しておこう。

　こういった理由から、スラントは食らってしまうとことが多いし、ガードできたとしてもつい反応が遅れてしまいがちだ。「スラントの後は必ず肘攻撃を出す」というふうに頭の中で決めておいてもいいだろう。

ライジングエルボー

　ラウ、カゲに並んで、肘攻撃の中では最強の部類に入るジャッキーのライジングエルボー。
　非常に強力な印象を受けるこの技だが、他の技の例にもれず、ガードしてしまえば次の行動の優先権はガードした側に移る。
　ただし、ジャッキーにはライジングエルボーからの連携技、エルボースピンキックがある。ディレイを上手く使われると、上・中段攻撃では一切返せないのでその見極めも重要だ。
　代表的な例として、以上の3つの技を起点としたジャッキーの連携と、それを止めることができる技を見ていくことにしよう。

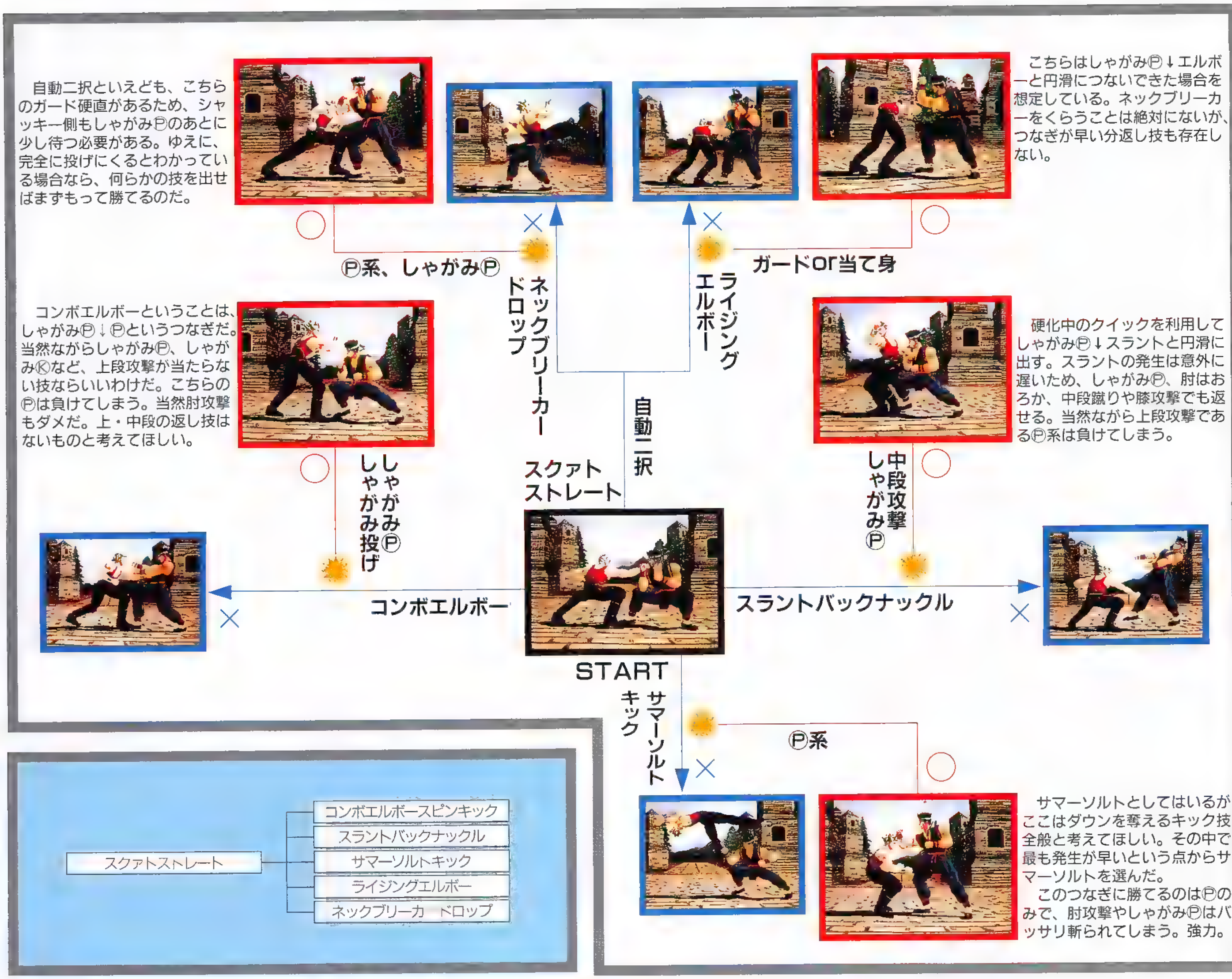


エルボーをガードしてもまだ安心はできない。

　なお、「止め技」としては
①Ⓟ及びⓅから派生する連携
②しゃがみⓅ
③中段蹴り
④肘攻撃
のいずれかで返すものとする。
　①は、ⓅⓀやⓅⓅⓀ、コンボサマーやコンボエルボースピンキックといった技の総称である。キャラクターごとにベストや技を選択しよう。
　④の肘攻撃に関しては、判定の弱いアキラ、ジェフリーも含むが、リオンの盤肘は除外する。



エルボースピンキックに派生する可能性があるからだ。これもガードできればOKだが。



自動二択といえども、こちらのガード硬直があるため、シャッキー側もしゃがみⓅのあとに少し待つ必要がある。ゆえに、完全に投げにくるとわかっている場合なら、何らかの技を出せばまずもって勝てるのだ。

こちらはしゃがみⓅ↓エルボーと円滑につないできた場合を想定している。ネックブリーカーをくらうことは絶対にないが、つなぎが早い分返し技も存在しない。

コンボエルボーということは、しゃがみⓅ↓Ⓟというつなぎだ。当然ながらしゃがみⓅ、しゃがみⓀなど、上段攻撃が当たらない技ならいいわけだ。こちらのⓅは負けてしまう。当然肘攻撃もダメだ。上・中段の返し技はないものと考えてほしい。

硬化中のクイックを利用してしゃがみⓅ↓スラントと円滑に出す。スラントの発生は意外に遅いため、しゃがみⓅ、肘はおろか、中段蹴りや膝攻撃でも返せる。当然ながら上段攻撃であるⓅ系は負けてしまう。

サマーソルトとしてはいるがここはダウンを奪えるキック技全般と考えてほしい。その中で最も発生が早いという点からサマーソルトを選んだ。

このつなぎに勝てるのはⓅのみで、肘攻撃やしゃがみⓅはバッサリ斬られてしまう。強力。

- スクァトストレート
  - コンボエルボースピンキック
  - スラントバックナックル
  - サマーソルトキック
  - ライジングエルボー
  - ネックブリーカ　ドロップ

しゃがみⓅ↓○○、というのはいわば基本の連携。実戦レベルで考えると「○○」までワンセットで凌ぐことを考えるほうが懸命かもしれない。

この中で、自動二択に関しては「化ける技」の性質からネックブリーカーコマンドを例に挙げたが、ビートナックルとニーストライクの自動二択も使われる。こちらは自動二択というよりは、ニーストライクで単純に投げを狙うという意図で行なわれることが多い。



自動二択は2つあるが、化ける技を考えると⇨⇨Ⓟが使われる。

自動二択ではないが、⇩Ⓟ+Ⓖでしゃがみパンチかノーザンライトボムになるというコマンドの併用も有効である。

ここに挙げた以外にも、しゃがみⓅ↓サイドフックといった連携も考えられる。それこそジャッキーの持つ技の数だけ連携の組み合わせはあるわけだが、実際に使用されるのは多くともせいぜい10通りぐらいだろう。さらにプレイヤーによって多用する連携も変わってこよう。

対戦するに当たって真に要求されるのは、こういった連携に対する返し技の知識よりも、「こうしたらどうでるか」、「この後にはどんな行動を取るか」といった「読み」の要素である。

ひとことに読みといっても、完全にアトランダムに行動を選択して「じゃんけん」を行なうわけではない。実際に強い人はたくさんいるわけだし、そのすべてが人並みはずれた反射神経を持っているということはないだろう。

最低限の「知識」がまずあって「経験」し、「研究」する。そして再び「知識」が生まれて…という循環が幾度となく繰り返されて徐々に本質がわかり、それに伴い、「読み」とひとことで片付けることのできない特定の反射神経な洞察力が生まれ、少しずつではあるが確実に、VF2という世界の住み心地がよくなっていくのだ。

キャラクター間における優劣はないとはいえないが、「この組み合わせはこれを知ってりゃ勝ち」的な部分がないのもVF2の特徴の一つだろう。セオリーや強力な戦法はあれど、細かいレベルで見れば、常にどこかしらに抜け道が用意されており、対戦中における優位が目まぐるしく入れ替わる。その抜け道に潜り込むのは容易ではないが、絶対不可能な電気反応的なことでは決してない。それでいて抜け道は1つだけではなく、選択の場面も頻繁に訪れる。

可能と不可能の境界。努力と上達の正比例。このゲームを通じて、誰しも何度か不快が快と変わる恍惚とした瞬間を体験しているはずだ。VF2の持つ上昇曲線と深淵なフィールドが絶妙なバランスとなって、1年に及びプレイヤーをまったく飽きさせなかったのではなかろうか。

スラントはガードできさえすれば次の行動の優先権は圧倒的にガード側にある。強力なこのスラント→エルボーという連携も、迷いなく技を出せば基本技の４つはもちろん、様々な技で止めることができる。









Ⓟはエルボーより発生が早いのだが、それでも基本技の４つで止めることができる。スラントの後に続けて攻めてくるタイプのジャッキーなら、膝攻撃などの大技を置いておくのもいいかもしれない。

〇 Ⓟ系、しゃがみⓅ 中段攻撃 ×

ライジングエルボー

コンボエルボー

× Ⓟ系、しゃがみⓅ 中段攻撃 〇

上段攻撃のⓅ系が負けてしまうのは当然として、実は肘攻撃もジャッキーのしゃがみⓅで止められてしまう。スラントガード後の間合いに影響していて、リーチの長い中段蹴りなら止めることができる。





スラント→サマーは、スラントをくらってしまった場合はいかなる技でも止めることはできない。ところがガードした場合は話は別。Ⓟ系、しゃがみⓅ、肘攻撃でサマーを潰すことができる。

〇 中段Ⓚ しゃがみⓅ

Ⓟ、しゃがみⓅ 〇



× スクァト・ストレート

スラント



START

サマーソルトキック ×



投げ ×

Ⓟ系、しゃがみⓅ 中段攻撃 〇





スラントをガードして次なる攻撃に備えていると投げられてしまうが、基本的に何か技を出せばOKだ。スラントの後は、しゃがみⓅが超安定。あるいは肘攻撃、というふうに覚えてしまってかまわない。

- スラントバックナックル
  - コンボエルボースピンキック
  - ライジングエルボー
  - サマーソルトキック
  - スクァトストレート
  - 投げ

何度も繰り返して言うが、スラントをくらうのではなくキチンとガードして、かつ躊躇なく技を繰り出せばジャッキー側の選択肢をほとんど潰すことができる。

　スラントからの連携を止めるために使う技は、基本の４つ及びそこからの連携でもかまわないが、キャラ別に以下のような技も使える。

●全キャラ共通
（膝攻撃）
●アキラ
（猛虎硬爬山・鉄山靠）
●ジャッキー・サラ
（サマーソルトキック）
●ラウ
（斜上掌からの連携）
●カゲ
（水車蹴り、旋蹴り）

　省略したキャラもいるが、要は発生がある程度早い技であればいいのだ。その技がガードされたときのリスクも併せて考えると、硬化時間も短いに越したことはない。



アキラなら猛虎が安定。ヒットすれば大ダメージだ。



当たれば大きい膝攻撃。ガードされてもジャッキーに返し技はない。



斜上掌もいい。浮いたらもらいだ。



カゲの旋蹴りに対してジャッキーはいい返し技がない。遠慮せず使える

スラントをガードした場合はいいとしても、もしくらってしまったらどうするか？

　このときばかりは次の攻撃を予測してガードするしかない。ファジーガードを使ってもいいし、バクチになるが当て身を狙ってもいい。受ける側にとっては非常にイヤな瞬間といえる。

エルボーはジャッキーの技の中でも最も使用頻度が高く、よくお目にかかる技だろう。この技による「よろけ」が何より怖いが、ガードできればこちらが有利。エルボーからのしゃがみパンチは中・下段攻撃なら勝てる。






一見してこちらのしゃがみパンチはよろかされてしまいそうだが、反応が早ければしっかり止めることが可能。

意外なのが、カゲ、サラ、パイのⓅは早すぎてエルボーのモーション途中で空振りして負けてしまうこと。ⓅⓀならOKだ。

Ⓟ系、しゃがみⓅ 中段攻撃

しゃがみⓅ、肘

エルボー→Ⓟという連携。基本技のうち、中段蹴り以外の3つなら勝てる。膝攻撃でもいい。よっぽど変わったことをしない限りは勝てるので、憶せず行動したいところだ。




このサイドフックキックは初登場だが、しゃがみⓅ、スラントからも使われることはある。その目的はただ1つ。しゃがみⓅを潰すためである。ほかに小ジャンプキックという手段もあるが、サイドフックのほうが断然性能がいい。

ライジング エルボー



コンボエルボー



START

サイドフックキック



スピンキック



Ⓟ系、しゃがみⓅ、中段攻撃

投げ

サマーソルトキック

ほかの起点からの投げ技と同様に、こちらが何かしらの行動を起こせば勝つことができる。立ちガードさえしなければいいわけである…と頭の中でわかってはいても、なかなか行動に移すのは難しい。ディレイのスピンキックもあるので読み有。





この場合ディレイ幅が大きくものをいう。早ければすべて負けてしまうし、遅ければ4種すべて勝てる。

一番いいのはしゃがみパンチだ。このスピンキックは上段攻撃なので、しゃがんでしまえば絶対に当たらないからだ。

Ⓟ系、しゃがみⓅ 中段攻撃




Ⓟ系、しゃがみⓅ、肘攻撃、中段蹴りのどれでも止めることができる。

実際にはあまり多用される連携ではないかもしれないが、もしカウンターでサマーが入ると一気にゲージを持っていかれる。冷静に対処したい。

- ライジングエルボー
  - コンボエルボースピンキック
  - スクァトストレート
  - ライジングエルボー
  - サイドフックキック
  - サマーソルトキック
  - ディレイスピンキック
  - 投げ

3つの起点からスタートしているわけだが、サイドフックキックとしゃがみパンチ↓肘攻撃サマーを除いて、実はすでてしゃがみパンチで止るということがわかるだろう。結果、止め技として最も有効なのはいうまでもない。

サイドフックを使われる状況として、実はエルボーからというのはあまりない。というのも、ジャッキー側の心理としては、エルボーがヒットしたらスピンキックにつなぎ、よろけたら追い打ちというシナリオを描いているからだ。ところがサイドフックを出す場合、エルボーの後にⒼを押す必要がある。でないとスピンキックが暴発してしまう恐れがある。

エルボーを常にⒼで解除しているかどうかは一見してわからないので、エルボーをガードしたらとりあえずという感じでしゃがみパンチを出してみて、サイドフックが来たら初めてそこで思考を切り換えよう。逆を言えば、サイドフックがくるまではしゃがみパンチでいいといえる。

だがやっぱり問題になるのは反応速度だ。ジャッキーもエルボーとスラントばかり使ってくるわけでは当然なく、攻守のターンが目まぐるしく入れ換わるのではなおさら「迷いのないしゃがみパンチ」を出すのは容易ではない。

このコーナーの主旨に反するかもしれないが、理詰めで考えていくと、必ず「実用性の限界点」に達する。

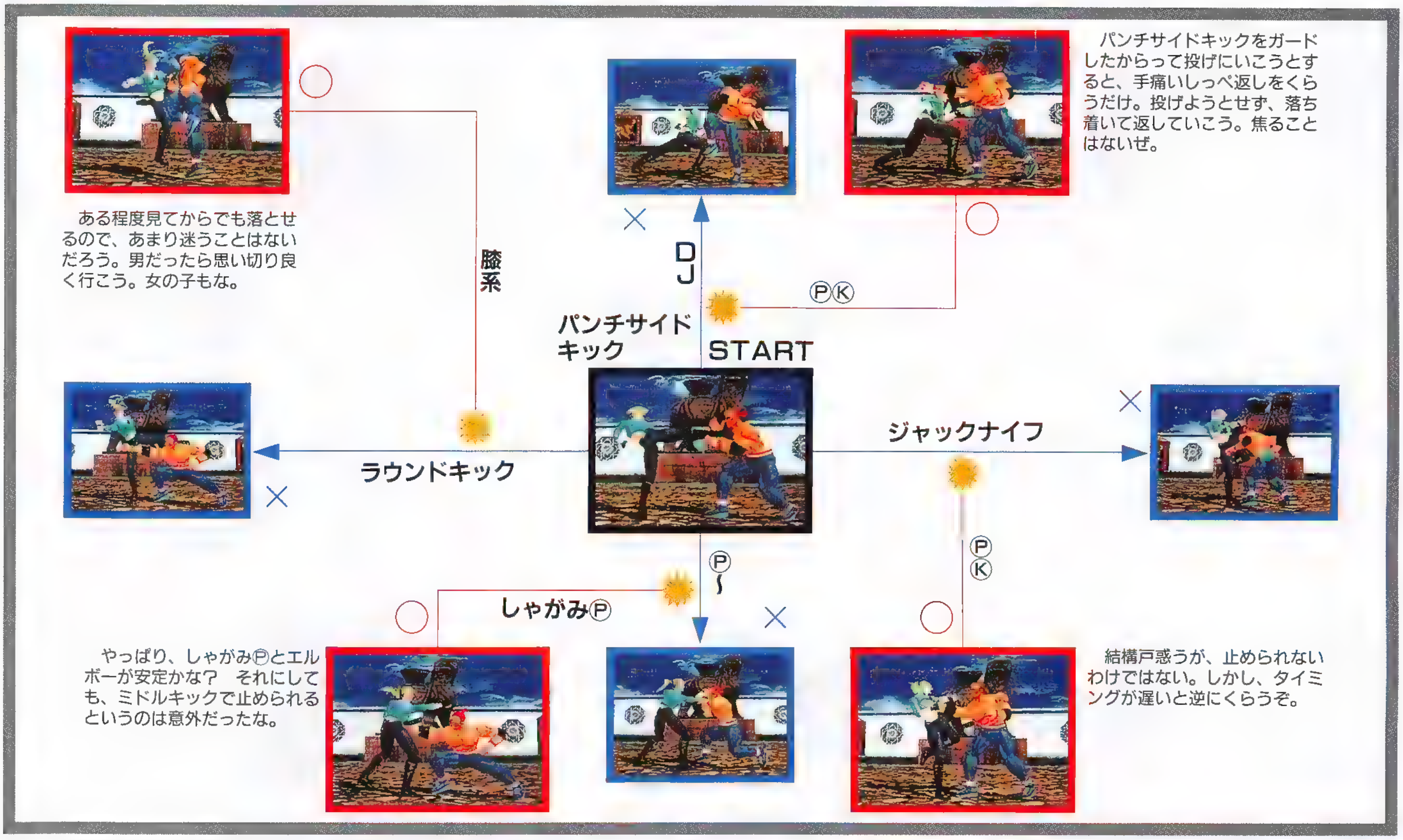
これらの細かい攻防をすべて把握し、臨機応変に対処していくのは困難極わりない。

それよりも「状況判断と想定」することを考えて対戦していくべきである。

STOP THE RUSH VS SARAH



タイミングや反応も大事だけど、サラの連携って結構止めやすいみたい。連携技を止めるということは、迷いを捨て去る…ということかな。



ただのミドルキックではなかった

パンチサイドキックのキックは中段蹴りだが、普通のミドルキックと違って、技の硬化がまるでない。パンチサイド→パンチサイドと連続して出され、困った人もいるだろう。

では、パンチサイドキックを出したあと、次に来る技をどう止めればいいのかを見ていくとしよう。

もちろん、無理に反撃しようとせずクイックフォワードバックダッシュで後に下がり、技の空振りしたところを投げにいってもよいのだけどね。

- パンチサイドキック
  - パンチサイド
  - ⓅⓀ
  - ジャックナイフ
  - DJ
  - コンボサマー
  - ラウンドキック

●Dジョイントパット

パンチサイドの次にDジョイントを出すというのは、あまりないと思うが、この連携は、はっきり言って何を出してもほとんど止めることができる。

止めるために出す技は、立ちⓅ、しゃがみⓅ、ニーキック、ミドルキック、エルボーだ。よほど攻撃発生までに時間がかかる技以外なら、大抵Dジョイントに勝てる。

●Ⓟ〜

このⓅ〜というのは、Ⓟから始まるⓅⓀ、パンチサイドキック、コンボサマーなどのことだ。

次に来る技が立ちⓅなので、しゃがみⓅで止めることができる…というのは、容易に思いつく。

そして、それ以外の、立ちⓅ、エルボー、ミドルキックでも止めることが可能である。

唯一負けるのは、ニーキックだ。さすがに、ヒザの出かかりを止められてしまうらしい。

●ジャックナイフキック

とても嫌がられるコンビネーションだが、実は簡単に止めることができる。

ジャックナイフキックというのは攻撃判定が発生するまでに少し時間がかかるので、立ちⓅ、しゃがみⓅ、ニーキック、ミドルキックで止めることができる。当然、パンチサイドをガードしたら、すぐにこれらの技を出すというのが大前提だ。

しかし、エルボーの場合は速く出すと逆に当らないので、少し遅らせて出さねばならない。遅らせれば勝てる…ということで、エルボーは少し特殊だ。

●ラウンドキック

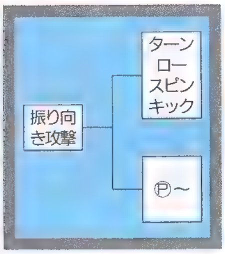
これも攻撃時間発生までに間があるので、立ちⓅ、ニーキック、エルボー、ミドルキックで落とせる。

もちろん、空中コンボを狙いにいってもいいだろう。

そして、絶対してはならないのが、しゃがみⓅなどの下段技だ。ラウンドキックというのは、下段攻撃をかわしつつ攻撃しているので注意が必要である。

要は、パンチサイドキックをガードしたら、取り合えず立ちⓅを出せば大抵の技は止められるということだね。

先読みできれば…



これは、⇦⇦Ⓟのバックナックルターンをガードした…ということを前提にしています。

●Ⓟ~

バックナックルターンをガードしてからのⓅⓀやコンボサマーなどは、しゃがみⓅで止めることができる。要は下段攻撃ならいいのだが、これ以外では止めることができない。

サラの振り向いてからのⓅというのがちょっと特殊で、横から裏拳で攻撃する形になる。

そのため、立ちⓅで止めようとしても横から攻撃されるはめになるのである。アキラのⓅですら止めることができないのだ。

ということは、エルボー、ミドルキック、ニーキックでも止められないということになる（実際に止められない）。

●ターンロースピンキック

振り向いてからくるTLSには、全キャラ共通しているのは小ジャンプからのキックぐらいだ。大ジャンプ昇り蹴りでもいいが、当てることはできない。

小ジャンプせずに止めることのできるキャラ、または技は、ラウとアキラのローキック、ジャッキーのスラント、パイの飛燕単脚、カゲの竜尾閃、リオンの後掃腿などが上げられる。

だが、パイは止めるというよりはかわすという形になり、カゲの場合は止められないときもある。

逆にしてはならないのが、しゃがみⓅ、ミドルキック、エルボーなどの、上中段系の技になる。

TLSKはしゃがみⓅの更に下を通ってくるので、止めることはまず不可能。

このことによって、サラの振り向いてからの二択は、かなり先読みする必要がある。

しかし、この二択は見てからでもガードできるので、ガードするのが1番安全と言えば安全である。

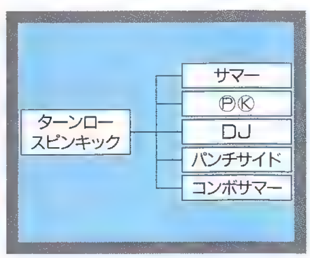


このターン・ナックルが実に強い！ う〜む、女性を背後から襲っちゃいかんよな。男もそうだけどさ。アキラの立ちⓅでも勝てないっていうのは使っているほうとしては嬉しいですわ。

小ジャンプで先読みするのは凄いと思うけど、兄貴のスラントとリオンの後掃腿はずるいよね。カゲもそうだけどさ。サラ唯一の下段を潰しちゃうんだからね。全くもう。

手を出さないほうが無難?

ターンロースピンキックガード後に反撃しようとして、ⓅⓀやDジョイントで逆に攻撃された…何てことがよくあると思うが、先読みしだいで次に来る行動を止めることは可能ではある。



●Ⓟ~

最初のⓅは上段なので、しゃがみⓅで止めることができる。出るのが速い下段技なら止めることができるが、別に下段技でなくても止めることもできるのだ。とは言っても、実際に止める…ということの意味に当てはまるのは、アキラの立ちⓅぐらいだが…

また、止めることはできなくても、Ⓟをかわして攻撃をすることもできる。

例えば、ジャッキーのビートナックル、サラ、パイ、カゲ、ジャッキーの、スウェーパンチなどがそうだ。が、アキラ以外のただの立ちⓅ、エルボー、ミドルキックでは止めることはできない。

●Dジョイントパット

これは、Ⓟの遅いキャラでも、立ちⓅ、エルボー、しゃがみⓅで止められる。

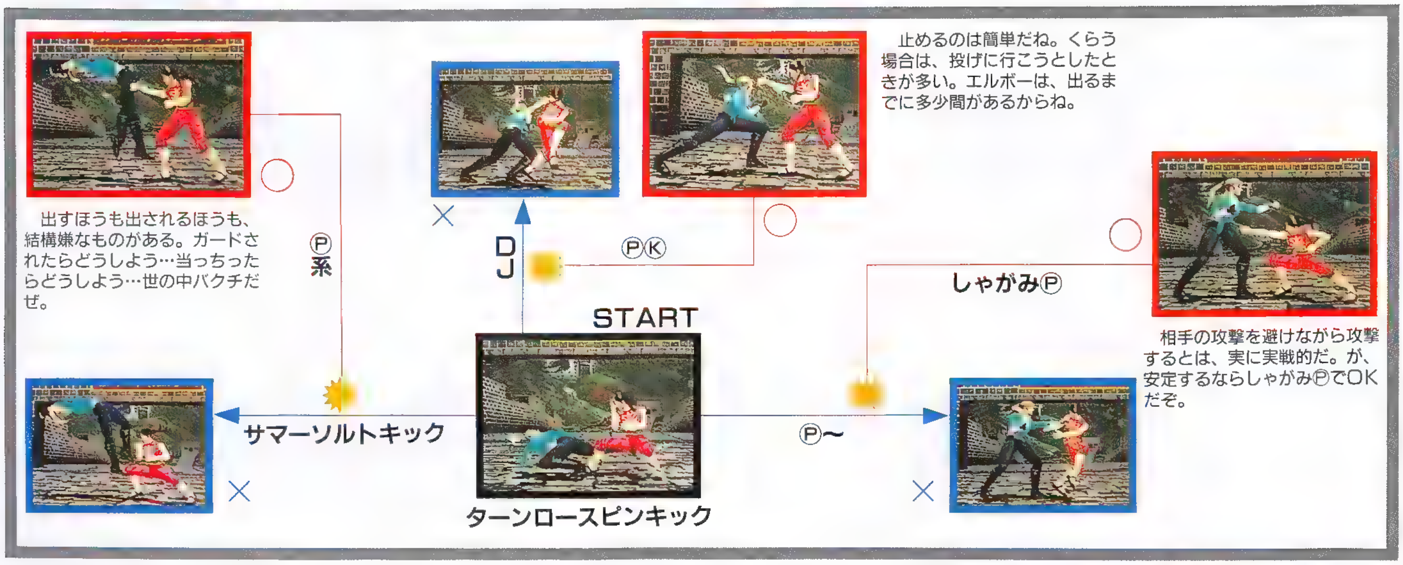
ニーキックやミドルキックでは、止めることはできないぞ。

●サマーソルトキック

これってなかなか止めるのに勇気がいるが、TLSKガード後に、すぐ立ちⓅを出せば止められる。が、間合いにもよるので注意が必要だ。

立ちⓅの他に止められる技は、エルボーぐらいしかない。

逆に止められないのは、しゃがみⓅ、ミドルキック、ニーキックになる。



止めるのは簡単だね。くらう場合は、投げに行こうとしたときが多い。エルボーは、出るまでに多少間があるからね。

出すほうも出されるほうも、結構嫌なものがある。ガードされたらどうしよう…当っちったらどうしよう…世の中バクチだぜ。

相手の攻撃を避けながら攻撃するとは、実に実戦的だ。が、安定するならしゃがみⓅでOKだぞ。

こういう連携はあまり使わないが、フォワードバックして逃げる人を捕まえるために出す場合もある。









これを止められたときほど悲しいものはない…止めたほうは嬉しいだろうけど。タイミングが少しでも遅いと、TLSKの餌食になってしまうぞ。

ⓅⓀ　○　×

中段Ⓚ　○　×

サイドフックキック

シュンプリターンロースピンキック

しゃがみⓅをガードしたら、すぐにエルボーを出すようにしよう。そうしないと、逆に止められてしまうのだ。





迷わずⓅを出せば止められる。が、ほとんどバクチで出しているので、ガードしてから大技やコンボを狙いにいったほうがいいんじゃないかな。

肘　○

ⓅⓀ　○

立ちⓅ
しゃがみⓅ



スクァトストレート　×



サマーソルトキック　×



START



スピンキック　×



ローキック　×

ⓅⓀ　○

肘　○

ダブルジョイントバット

ジャックナイフキック

こういう連携もあまりないが、中段技で相手を横にふっ飛ばすことができるので、使用するときもある。止めるのは、それほど難しくはない。





エルボーを出せばよろけるので、よろめかすことができたら投げと打撃の二択にもっていくといいだろう。ヒザで浮かすという手もあるけどね。

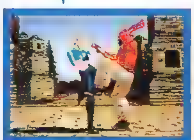
ⓅⓀ　○　×

しゃがみⓅ　○　×

迷わずⓅⓀ。エルボーの攻撃判定が出るまでを止めるには、立ちⓅを素早く出していくしかない。そうしないと、エルボーに負けてしまうのだ。









止めるのにはなかなか度胸がいるが、立ちⓅで簡単に止められる。サラ同士なら、しゃがみⓅからのコンボサマーが余裕で決まるぞ。

ディレイⓀ

サイド

ⓅⓀ　○　×

ⓅⓀ　○　×

ジャックナイフキックサイドと同様にして、明確な止め技はないはず。しかし、エルボーからニーキックにいくまでの間が長ければ、ⓅⓀやしゃがみⓅ、エルボーなどで止めることができる。









これは、遅れて出てくる時間によるので、明確に止めることのできる技は存在しないと言っていい。ジャックナイフからサイドにいく間が長ければ、ⓅⓀなどで止めることが可能だ。



しゃがんでいればかわせるが、エルボのことを考えると立ってしまうよね。もちろん、しゃがみⓅを出して止めようとするときもあるが…基本的に、立ちⓅを出せば止められる。







見てからでも落とせるが、カウンターでくらったときのことを考えると少し怖いね。落としてしまえば、ラウンドキックガード後の攻防を考えずにすむので、いくらか気が楽になるんじゃないかな。



投げを回避する場合は、立ちⓅ、しゃがみⓅがいいだろう。
だが、反応が遅れると、ボタンを押したはずなのに投げられた…何てこともある。



しゃがみガード、もしくは立ちガード状態からしゃがみⓅを出せば、止めることは余裕で可能。









これも遅らせて出す時間による。パンチからサイドキックにいく間が長ければ、ⓅⓀやしゃがみⓅで止めることができる。
きっちり遅らせずに出されると、止めることはできないよ。



結構止められるもんなのね

スタートが立ちⓅorしゃがみⓅということになっていますが、ここでは、しゃがみⓅを相手にガードさせてから…ということを前提とします。

●スクアト・ストレート

要するに、サラのしゃがみⓅのこと。

例を挙げると、立ちⓅ・しゃがみⓅとか、しゃがみⓅ・しゃがみⓅの連携をどう止めるかということだ。

間を置かずに、すぐエルボーを出せば止めることができる。

ニーキックなどを出すと、しゃがみⓅカウンターヒットからのコンボサマーが入ってしまうので注意が必要だ。



エルボーのないキャラは、ガード後にしゃがみⓅを出してみよう。

●Dジョイントパット

これは、最初にくるエルボーを止める方法と、更に、エルボーをガードしたときに次にくる、出すのを少し遅らせたニーキックについての止め方を見ていきます。

しゃがみⓅからのエルボーは、Ⓟから始まる技で止めることができます（しゃがみⓅだとよろける恐れあり！）。

そして、エルボーガード後にくる、時間を遅らせてのニーキック。

これは、遅らせて出す時間にもよるが、大抵はⓅⓀで返せる。

しかし、ほとんど間を置かずに出してくる人もいるので、この辺は見極めが重要。

●ジャックナイフキックサイド

これもDジョイントパットと同じで、時間差でくるサイドの部分も考慮に入れていきます。

ジャックナイフ自体出るのがそれほど速くないので、Ⓟで始まる技、エルボー、しゃがみⓅで止めることができる。

そして、ジャックナイフの次にくる2発目のミドルキック。これは、2発目のキックがくる時間にもより、たいして遅らせて出さないときは、止めることはできない。

ジャックナイフからサイドに移るとき、この間が長ければ、Ⓟで始まる技、しゃがみⓅで止めることが可能だ。サマーを持っているキャラなら、バクチで出してもいいだろう。

●ローキック

しゃがみⓅからローキックというのはあまりないので、この場合は、立ちⓅからということにします。

立ちⓅだと当たらないことがあるので、エルボーかニーキックにしたほうがいい。

ミドルキックという手もあるが、無理に出して止めなくてもいいだろう。

エルボーでよろけさせてから打撃or投げを狙いにいくか、それとも、ニーキックで浮かせて空中コンボにいくか…どっちでもいいか。

●サイドフックキック

これも、しゃがみⓅからはあまり出さないので、立ちⓅ

Sarah

からだと思って下さい（根本的にサイドフックは、間合いが開いているときに単発で出すことが多い）。

出るのが速いようで実はそれほどでもなく、立ちⓅとニーキックで止めることができる。エルボーでもいいが、間合いが広いと不発する恐れがあるので注意しよう。しゃがみⓅでも同様だ。

●ターンロースピンキック

これは、シュンプリを使ってのターンロースピンキックで、立ちⓅからでもすぐに出ますが、しゃがみⓅからが代表的です。



ベチッとね。落ちゆくサラ…くそう！

これはもう、振り向く瞬間を狙うしかありません。止めるというよりは狙うという感じで、ミドルキックぐらいしない。立ちⓅ、ニーキック、しゃがみⓅ、すべて不発に終り、カウンターでくらうだけに終ってしまうのだ。ニーキックは別ですけど。

また、狙って出すという点においては小ジャンプ蹴りという手もあるが、全くの先読みでないと危険である。

●スピニングキック

連携としてはほとんど使われないが、間合いを置いてしゃがんでいる人に使ったりするので、一応紹介しておきます。

立ちⓅ、エルボー、ニーキック、しゃがみⓅと、何を出しても止めることができます。

実は、中段技だったりするのだ。

●パンチサイドキック

これはしゃがみⓅからパンチサイドがくるのではなく、立ちⓅから遅れてくる、サイドキックのことを指します。

要するに、Dジョイントのような感じになります。

これも出してくる時間にもよるが、一応しゃがみⓅと立ちⓅで止めることはできる。

しかし、この技はあまり時差で出すことはないので、無理に止めにいく必要はないだろう。

●サマーソルトキック

立ちⓅで安定。しゃがみⓅは危険だぞ。出すほうとしてはほとんどバクチなので、ガードしてから、落ち着いて返し技を出してもいいでしょう。

●ラウンドキック

要は空中に浮いている間に当てればいいだけで、立ちⓅ、エルボー、ニーキックと、何でもOKだ。



ほとんど偶然であることが多い。

間合いが近ければ跳ぶ前をしゃがみⓅで止めることができるが、ラウンドキックの性質を考えると危険なことには変らないので、あまり使うことは勧められない。

●バックナックルターン

この振り向き攻撃は上段攻撃ではあるが、立ちⓅで止めることができる。もちろん、しゃがみⓅ、エルボー、ミドルキックでも可能だ。アキラなら裡門が入る。



ヒザ当てて空中コンボ狙いか…

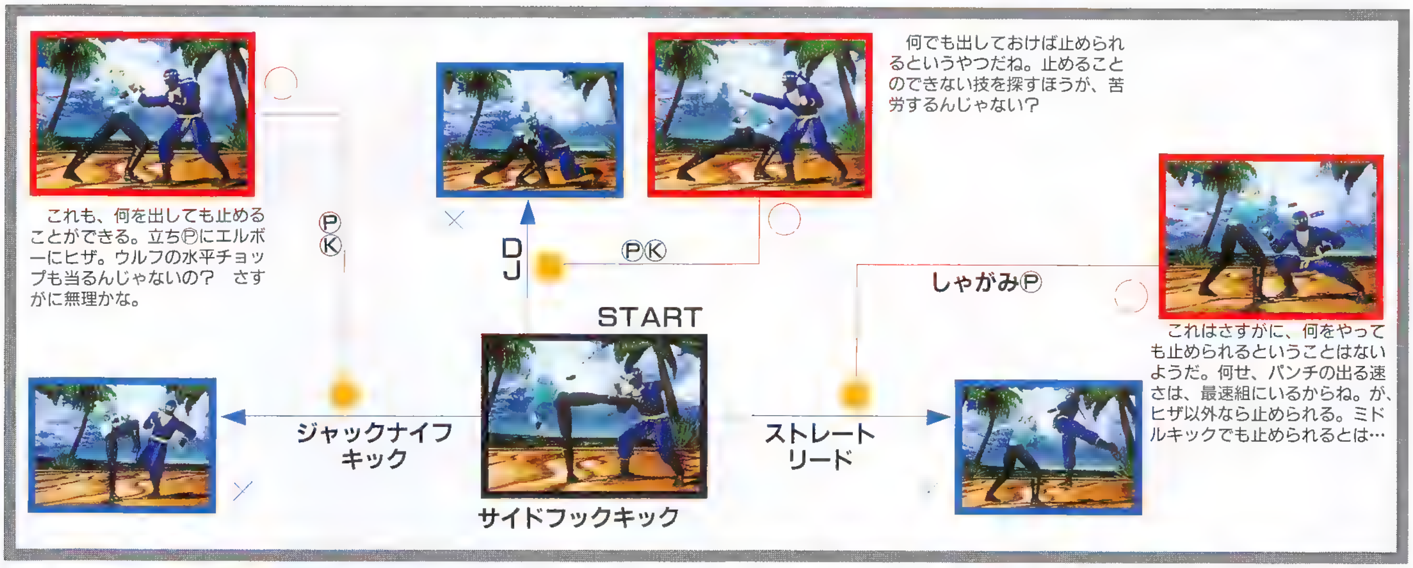
また、バックスピンキックターンの場合は、ニーキックを決めることができる。

●ネックブリーカードロップ

投げを止めるというときは、だいたいしゃがみⓅを出せば回避することができる。

これは、Ⓟ+Ⓖのフロントスープレックスにおいても同じである。

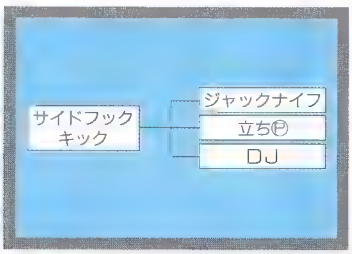
この場合は、エルボーを使ってもいいだろう。Ⓟ+Ⓖ投げの失敗は、立ちⓅだからね。



何でも出しておけば止められるというやつだね。止めることのできない技を探すほうが、苦労するんじゃない？

これも、何を出しても止めることができる。立ちⓅにエルボーにヒザ。ウルフの水平チョップも当るんじゃないの？ さすがに無理かな。

これはさすがに、何をやっても止められるということはないようだ。何せ、パンチの出る速さは、最速組にいるからね。が、ヒザ以外なら止められる。ミドルキックでも止められるとは…



楽ちん

サイドフックというのは、確かにガード後に反撃しようとしても、ⓅⓀですら決めることはできない。

しかし、サラの方も動くまでに時間がかかるので、その後の技は、容易に止めることができる。例えそれが、サイドフック・サイドフックでもそうだ。

●Dジョイントパット

立ちⓅ、しゃがみⓅ、エルボー、ミドルキックと、止められない技が果たしてあるのか？と思われるほどだ。変なことをしなければ、だいたい勝てる。

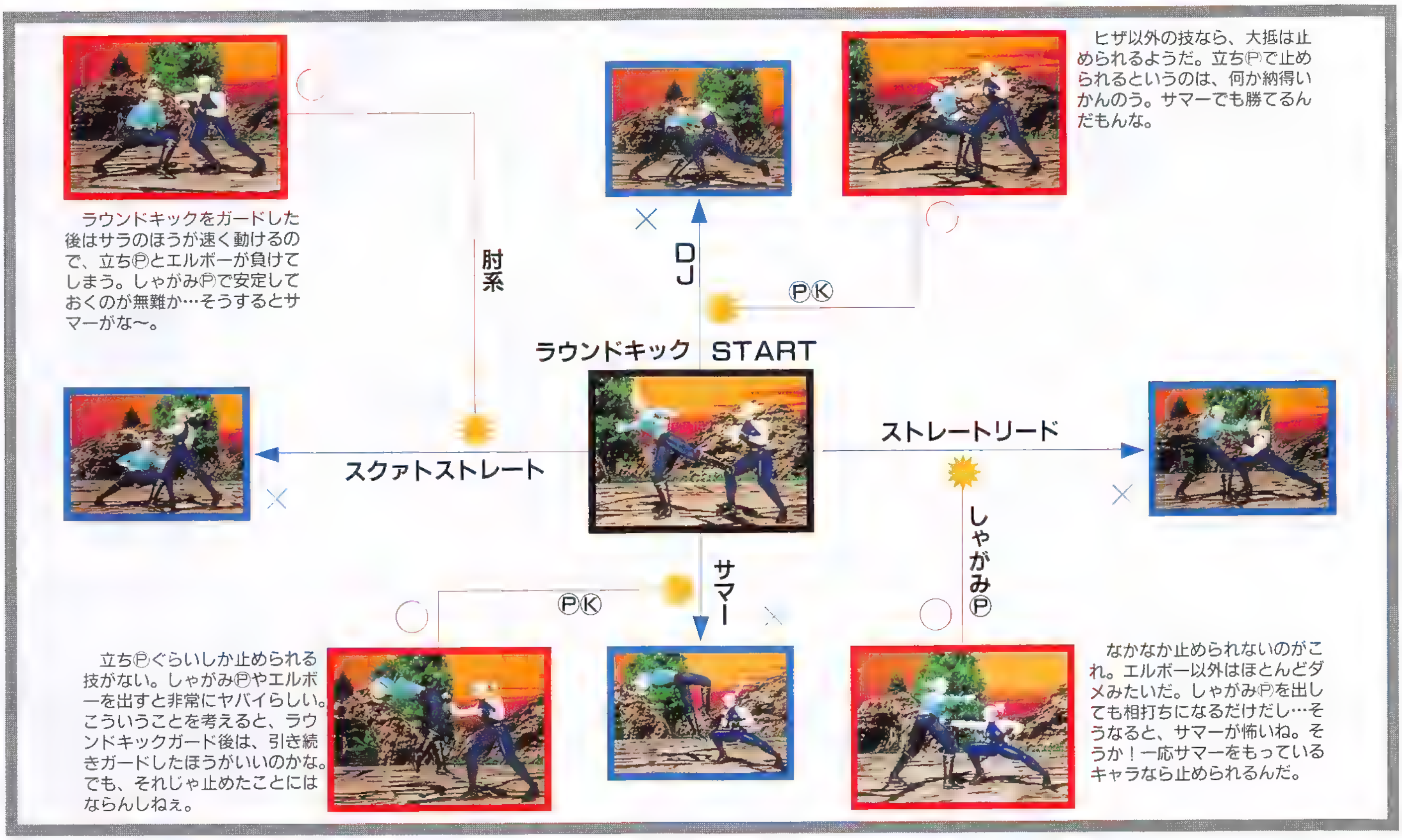


サイドフック・サイドフックは、間合いが開いていないときはエルボーで止められる。

●ジャックナイフキック
これも、ほとんどの技で止められる…というよりは、取り合えず何かしてみれば、必然的に止まるだろう。
当然、立ちⓅ、しゃがみⓅ、エルボー、ニーキックはOKだ。


迷うと蹴られる…急げ！

●ストレートリード
これは、Ⓟ～と同じと思ってもらって構わない。
基本的に上段技なので、しゃがみⓅ、エルボー、ミドルキックで止めることが可能。
そして、サラよりも先にⓅを出せるので、立ちⓅでも止めることができる。
しかし、Dジョイントやジャックナイフと違って、ニーキックではさすがに止めることができない。
サイドフックガード後、技を出すのが恐かった人は、取りあえず立ちⓅかエルボーを出してみるといい。
しかし、サラ側にしても、必ずすぐ技を出してくるとは限らない。サイドフック・バックダッシュをしてからサイドフックとかね。
先読み的な要素は、あまりない。

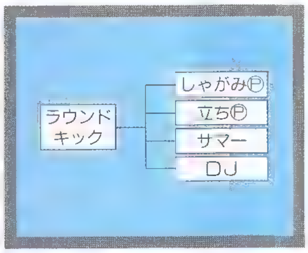


ヒザ以外の技なら、大抵は止められるようだ。立ちⓅで止められるというのは、何か納得いかんのう。サマーでも勝てるんだもんな。

ラウンドキックをガードした後はサラのほうが速く動けるので、立ちⓅとエルボーが負けてしまう。しゃがみⓅで安定しておくのが無難か…そうするとサマーがな～。

立ちⓅぐらいしか止められる技がない。しゃがみⓅやエルボーを出すと非常にヤバイらしい。こういうことを考えると、ラウンドキックガード後は、引き続きガードしたほうがいいのかな。でも、それじゃ止めたことにはならんしねぇ。

なかなか止められないのがこれ。エルボー以外はほとんどダメみたいだ。しゃがみⓅを出しても相打ちになるだけだし…そうなると、サマーが怖いね。そうか！一応サマーをもっているキャラなら止められるんだ。



かいせんとう

ここで言うのはステップのほうではなく、ただの、ラウンドキックのほうである。

●Ⓟ～
これに関しては、下段技で止めるしかない。他の技のときは立ちⓅでも止められたが、この場合は止めることができない。
立ちⓅがダメということは、もちろんエルボーも無効である。

●スクァトストレート
エルボーぐらいしか止めることのできる技がない。下手に反撃しようとすると、コンボサマーがおまけでついてきてしまうぞ。
だが、サマーをもっているキャラなら止めることができる。
しゃがみⓅの場合は、相打ちにするのが精一杯。


しゃがみⓅ同士だと相打ち。

●Dジョイントパット
止めにくそうな感じはあるが、立ちⓅ、しゃがみⓅ、エルボーで止めることができる。
逆に、してはならないのがニーアタックだ。


ガード後のエルボーの出は、サラよりも速い。

これも、サマーを持っているキャラなら止めることができる。

●サマーソルトキック


ありがち

立ちⓅ以外はほとんど止めることは不可能。しゃがみⓅ、エルボー、ミドルキックでは、簡単に負けてしまう。

STOP THE RUSH VS LAU



立ち斜上掌によりラッシュはしゃがみパンチからだけではない。止められる部分だけでなく、止められない部分も知ろう

ラウの連携を止めるのは、バーチャプレイヤー全員の願いでもあるだろう。あの斜上掌で浮かしてからの空中コンボは一気に体力を奪われる。
もちろんラウの空中コンボは斜上掌で直接浮かすだけではない。ヒジでよろめかせてから浮かす場合もあれば、中段蹴りで浮かし、ワンパンからの空中コンボも強力である。



ラウの止め方がわかってくると対ラウ戦はおもしろくなる。

そして、さらに恐いのはリングアウト。浮くわけにはいかない、ヒジでよろけるわけにはいかないという意識を働くと立ちガードに徹したくなる。



あせると浮く。仕方ない場合もあるが…

すると、ガンガン押されて後がなくなってくる。そこであせって浮かされる。典型的な対ラウ戦の負けパターンである。

ラウの攻撃の起点は何か

ここで選んだ連携の起点は、しゃがみパンチ・斜上掌Ⓟ・斜下掌Ⓟ・しゃがみダッシュ・起き上がり蹴りをラウがガードした場合の5パターンにしぼってみた。



起き上がり蹴りをラウがガードした場合の始まりもある。

斜上掌と斜下掌は、ラウの基本とも言える流れなのでとりあげたのは当然であろう。
また、しゃがみダッシュはとうぜん前ダッシュ。この状態はラウの攻撃は始まっていないが「何か」してくる瞬間ではある。対戦の流れでもよくある状況なので無視はできないだろう。
起き上がり蹴りもラウが攻撃をした直後ではないが、返し技がない蹴りをガードしてもラウ側が圧倒的に有利。簡単に言えば投げか中段攻撃かの2択で攻めてくるはずだ。さまざまな状況を仮定して考えてみよう。

連携を始めさせないのが理想だが

対ラウ戦はラッシュをいかに止めるかというよりは、ラウのラッシュをどれだけ未然に防げるかが勝敗のカギとなる。



押しの強いキャラと対戦する場合は好きなように動かせないが鉄則だが…

しかし、投げに行ったところをしゃがみパンチで止められただけで、ラウのラッシュは始まってしまう。ラウの攻撃、すなわち連携を始める前にすべて防ぐのは不可能だろう。



しゃがみパンチがヒットしただけで斜上は止められなくなる。

本編では、しゃがみパンチをしゃがみガードしてからの連携止めであるので、比較的やさしい内容といえる。
だが、結論から言ってしまえば、しゃがみパンチをくらってしまうと次の斜上掌を止めることは不可能。リオンが唯一止められるキャラであるが、いかにリオンであってもラウのしゃがみパンチをカウンターでくらうと次の斜上掌は止められない。ラウに限らず最強の瞬間だろう。

ラウの武器は斜上掌と斜下掌

そして、その斜上掌をうまくガードできたとしても、斜上掌Ⓟのあともラウ側に主導権が残っている。
ある意味ここが一番重要な場面。しゃがみパンチからの2択攻撃はどのキャラでも可能な攻撃だが、さらに斜上掌Ⓟのあともラウは何択かの攻撃を迫ることができる。



斜上掌Ⓟのあとからは…

▲



バリエーション豊富。

なお、ディフェンス側は斜上掌Ⓟのあとはしゃがみバックステップで退がることも重要な行動のひとつ。本編は止めることを中心に話しを進めているので、主旨としては違ってくるが忘れてはいけない。中段蹴りはよけれないがヒジならかわすことができる。
なお、順歩冲掌Ⓟをガードしたあとは、斜上掌Ⓟと同様に考えてもらいたい。



じつは強い斜下掌。

斜下掌はカウンターでも相手を浮かすことができないので地味なイメージがあるが、単体の技としてとらえれば斜上掌より強い。まさに浮かないだけである。
上級者のラウほど斜下掌をうまく使ってくると思ってもいいはずだ。



連携しだいでは止められない。

Lau

ラウのしゃがみパンチをガードできれば、次の斜上掌はしゃがみパンチで止めることができる。その点は、しゃがみパンチがヒットした場合と比べると雲泥の差がある。ただ、ラウのしゃがみパンチが見えたら思い切っていかないと間に合わない。









ヒジだけにはしゃがみパンチを合わせてはいけない。そのあとの斜上掌をガードできなかった場合は、ごっそりと体力を奪われてしまう。ただ、相手の出す技は見てから判断するのは不可能。斜上掌を止められることを考えれば… 結局２択か。

この技もできればガードすることを最善の策としたい。全キャラ共通して投げ技が入るからだ。さらに、ガードをススメるのはしゃがみパンチで止めることが非常に難しいため。立ちⓅ系でも止まるのだが素早い反応が要求される。





地掃腿は止めるというよりはガードできるかどうかの問題。下手に止めようとするのであれば、ガードしたあとに返し技を入れたほうがいいのでは。まあ、しゃがみパンチで止めようとしても簡単に止まるけどね。







しゃがみパンチからの中段蹴りは、最もオーソドックスな連携だろう。じつはしゃがみパンチで止めるのはほとんど無理になっており、ベストタイミングだと双方スカる。それでかわして投げというのもあるが、あまりにも難しい。









投げをしゃがみパンチで回避するのは基本マニュアル。あやしいと思ったらしゃがみパンチをだそう。ただし、自動２択の中段攻撃には注意すること。

掃冲拳	
	斜上掌
	肘撃
	地掃腿
	腿登裏旋脚
	旋中腿
	投げ

しゃがみパンチから始まる攻撃のバリエーションは、強力であるのはもちろん、その種類も多彩である。

ただし、ラウのしゃがみパンチをしゃがみガードしてからラウの攻撃を止めるので、じつはほとんどしゃがみパンチでその行動は可能である。

つまり、ラウのしゃがみパンチを見たらこちらもしゃがみパンチを出すと良い。一番多用してくるであろう斜上掌も止めることは可能である。

だが、ここで問題もある。かなり早い反応でしゃがみパンチを出さないといけないということ。逆に遅れると何の役にも立たずカウンターで食らいまくってしまう。



中段蹴りとしゃがみパンチはスカることがある。

とくに、ラウの中段蹴りとしゃがみパンチがスカり合う（相殺）には、早いタイミングで出す必要がある。確実な連携止めの方法とは言い難くなる。立ちⓅが安定だろう。

また、腿登裏旋脚や地掃腿は、こちらの技で止めるような技ではなく、ガードしてから返し技を行なうものだと思っていい。

なお、しゃがみパンチは立ちガードでスカらせることも重要な行動。どちらかというと、こちらの行動のほうが圧倒的に多くなるはずである。もちろんそのあとは、しゃがみパンチ後の連携止めと同じ内容で良い。



しゃがみパンチはガードだけじゃなく立ちガードでスカらせるのも使っていこう。

逆に、ラウ側にしてもしゃがみパンチをガードされたからヒジにして、ヒットしたから斜上掌、スカったから様子を見るというように的確に判断してから行なうことはすべてできない。

結局は流れの中で動くので、止める側にしても読みつつ対応していくのが普通であろう。実際はしゃがみパンチをいかに出すかよりは、相手がしゃがみパンチのあとどのような行動をしてくるのかを読むほうが重要である。

最速の斜上掌は、連携をしゃがみパンチで止める相手に対して使ってくる。ただし、最近はかわされやすいのがバレてきたのであまり使われなくなった。できれば、しゃがんでかわしたい連携だが、止めるのであれば立ちⓅ系になる。









斜上掌からのしゃがみダッシュは、ディフェンス側がしゃがんで斜上掌をかわそうとする相手に対しての手段。初めから止めるつもりでしゃがみパンチを出せば、いとも簡単に止めることはできる。ただし、ちょっとした判断ミスでつけ込まれる。

立ちⓅ系

最速の斜上

しゃがみダッシュ

しゃがみⓅ

斜上掌からのヒジも強力な連携。結論から言うと技で返すことはできない。当て身がないキャラであればしゃがみ下がりやしゃがみバックステップでかわすのがベスト。ただし、読まれると前ダッシュしてからのヒジでよろけさせられる。





斜下掌への連携は、おもに新キャラに対して使ってくるだろう。じつは止められず、かわせないという強い連携だ。ただし舜帝・カゲ・サラ・パイは立ちⓅ系で返せる。他のキャラであればガードで様子を見よう〜斜下掌ⓅⓀと来れば投げられる。

しゃがみ下がり

一部立ちⓅ



肘撃

斜上Ⓟ



START

斜下Ⓟ





地掃腿

しゃがみガード

旋中腿



立ちⓅ

地掃腿に対しての最善策はやはりしゃがみガード。何でもかんでも止めることに命をかけるものではない。ちなみに、止めるならしゃがみパンチ。ヒジの強いキャラであれば、地掃腿の出かかりをよろめかすこともできる。



掃冲拳

投げ



やはり中段蹴りに対しては、立ちⓅ系で止めるのがいいだろう。ただし、重量級とジャッキーの立ちパンチでは、ラウのタイミングが最速だと止まらない。この中では、ウルフしか当て身がないので、立ちガードで我慢するしかない。

立ちガード

しゃがみⓅ

じつは強い連携である斜上掌・しゃがみパンチ・斜上掌…を止めるのは、しゃがみパンチを立ちガードでスカすのがオススメ。こちらが先にしゃがみパンチを出そうとしても負けてしまう。









斜上掌Ⓟからの投げは、ワンパンからの投げと同じタイミングで来る。読んでいないと止められないだろう。多少は投げられても仕方がないかな。ただ、何か技を出そうとしていれば投げは回避できる。普通は恐くてやらないけど。



斜上掌Ⓟ・ヒジはしゃがみ下がりでかわす。

しゃがみパンチの二択攻撃をガードでしのいでも、次はこの斜上掌Ⓟ後の選択攻撃がある。先ほども述べたようにラウのしゃがみパンチがヒットしていれば、斜上掌は止められず、ガードするしか選択権がなくなる。

とうぜんラウは、この斜上掌を主戦力に闘いを挑んでくるはず。ここの斜上掌Ⓟ後の攻防をいかにしのぐかがラウ戦のキーポイントと言えよう。

フローチャートを見てもらえばわかる通り、技で止められない連携が見られる。斜上掌Ⓟ→ヒジである。この連携を当て身以外で止めることはできず、最善の策としてはしゃがみ下がり、しゃがみバックステップでかわす行動となる。そのあとは投げが入るので決めておきたい。

- 斜上P
  - 最速の斜上
  - しゃがみダッシュ
  - 斜下P
  - 旋中腿
  - 肘撃
  - 地掃腿
  - 掃冲拳
  - 投げ

Lau

また、斜上掌Ⓟ・斜下掌Ⓟもカゲなどの立ちパンチの出が早いキャラでないと止められない。アキラは当て身があるが読み、その他のキャラはガードするしかない。

しかし、斜下掌Ⓟ後の連携は次のページを見てもらえばわかる通りかなり楽になる。その話はとりあえず後回しにするとして斜下掌はガード、そのあとの斜下掌Ⓟからの連携止めにかけたほうが賢明だろう。



斜上掌Ⓟ・しゃがみパンチは立ちガードでスカせる。

そして、最大の問題は斜上掌のタイミングで、最速で来るかしゃがみダッシュから来るかで違う。ディフェンス側はしゃがみパンチを出すかどうかの選択を迫られるわけだ。

しかし、最速の斜上掌なら浮いてしまうためイマイチ恐い。だが、手を出さないと押されてしまうし…

また、重量級以外であれば最速の斜上掌は立ちⓅ系で止められるが、しゃがみダッシュでタイミングを変えられると浮いてしまう。

まさに、しゃがみパンチと立ちパンチの2択をここでも迫られることになる。



立ち斜上掌がない時代では主戦力であった斜下掌押し。これこそしゃがみパンチで簡単に止まる。この連携で押されてしまうのは、深読みしすぎての行動が裏目に出た場合だろう。わからなくなったときこそシンプルな行動に出よう。

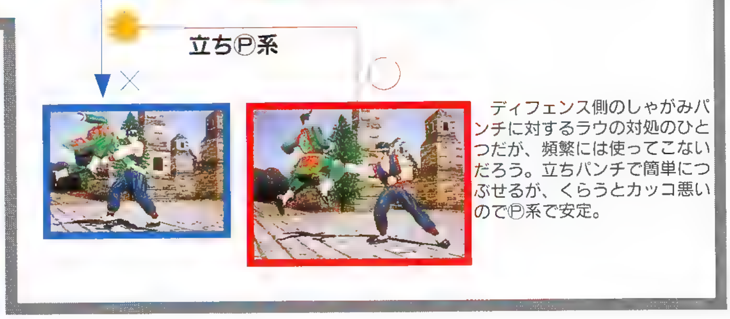
斜上掌からのヒジよりは格段に弱い連携。パンチで簡単に止めることができる。よろけてしまったりするのは、しゃがみパンチが遅いだけであり、読みは当たっている。

斜下掌からの地掃腿は恐い連携ではないが、立ちガードに徹したときに、しゃがみガードできない場合がある。やっぱりここでもしゃがみガードが理想の行動。

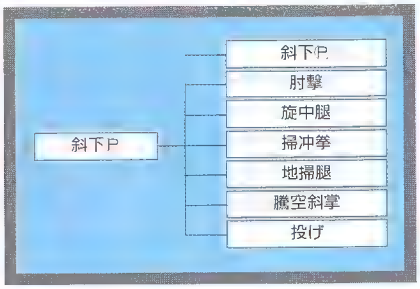
うかつにしゃがみパンチを出すと中段蹴りにつぶされるので注意しよう。この場合は立ちⓅ系で返す。ただし、絶対に遅れないこと。立ち技で浮かされると大技の空中コンボが入ってしまう。

斜下掌からの投げであれば、対応はしやすい。ただ、プレッシャーの強さによっては立ちガードに徹してしまうので、そのときが危険。

斜下掌のあとのしゃがみパンチは、斜上掌を仕込みたいためにうかつに出すラウはたくさんいる。ただ、斜上掌のあととは違い、斜下掌からのしゃがみパンチはディフェンス側のほうが先に出せるので、押しまくられることはないだろう。



ディフェンス側のしゃがみパンチに対するラウの対処のひとつだが、頻繁には使ってこないだろう。立ちパンチで簡単につぶせるが、くらうとカッコ悪いのでⓅ系で安定。



ここでは斜下掌Ⓟからの連携になっているが、いきなりの斜下掌Ⓟだけというわけではない。

どちらかというと、しゃがみパンチ→斜上掌Ⓟ→斜下掌Ⓟとなるのが自然の流れだろう。

　さて、斜下掌Ⓟからの連携は、斜上掌Ⓟと比べられないほど楽になる。それは、ヒジやもう一度斜下掌につなげても止められてしまうのを見ればわかるだろう。
　斜下掌ⓅのⓅは、連掌（ⓅⓅ）の2発目パンチと同じ扱いになるため、斜上掌ⓅのⓅより技の硬直が長いためである。
　よって、しゃがみパンチをすぐに出せば、中段蹴りとラウがこちら側のしゃがみパンチを待っていない限り押し返せる。


斜下掌Ⓟのあとは、ほとんどしゃがみパンチで止まる。


ラウが先にしゃがみパンチを出してくれればOK。

　ただ、中段蹴りはこの場合高く浮かないので致命傷にはならないが、こちらのしゃがみパンチ（ラウが立ちガードでスカる）を見られると、上手いラウはまたラッシュが始まってしまう。これだけは避けたいが…


START

しゃがみダッシュ

斜上Ⓟ



しゃがみⓅ

　斜上掌を出すタイミングにもよるが、始めからしゃがみパンチで止めるつもりでないと浮いてしまうだろう。見てからではどうしても遅れてしまうからだ。また、立ちⓅ系の下を潜り込んでくる場合もあるので注意しよう。

肘撃



しゃがみⓅ

　おそらく転身巴咽掌の失敗のヒジと思われるが、斜上掌をスカらしての投げを狙っているとよろけやすい。しゃがみダッシュ中を止めるか、立ちガードできただけでも良しとしていいのではないだろうか。踏み込んでくるのでスカすのはキツイ。

腿登裏旋脚



立ちガード

　腿登裏旋脚の出す距離によるが、出されたら止められないと思っても良い。結局、理想型の立ちガードがここでの対応策だろう。もちろん返し技は全キャラ投げになる。

掃冲拳



しゃがみⓅ

　しゃがみダッシュからのしゃがみパンチは、パンチが出る前に止めるしか方法はない。大きく前に踏み込むため立ちガードでスカすことも無理。さらに、Ⓟ+Ⓖであれば投げられてしまう。あとは、しゃがみパンチからの連携止めにかけよう。

投げ



しゃがみⓅ

　かなりやっかいな投げ。このタイミングは返しにくい。始めから技を出すつもりでないと、回避するのは難しいだろう。読み合い。

　しゃがみダッシュは斜上掌Ⓟからか、お互い間合いを測り合っている状態からが普通であろう。
　しゃがみダッシュからの連携は究極の2択であれば、投げか斜上掌になる。

しゃがみダッシュ
- 斜上Ⓟ
- 肘撃
- 腿登裏旋脚
- 掃冲拳
- 投げ


しゃがみダッシュからの斜上掌Ⓟか…


投げを狙ってくる。

　となると、止めるところは当たり前だがしゃがみダッシュ中につぶしてしまうこと。しかし、しゃがみパンチではリーチが短く、中段蹴りでは出が遅い。しかもダッシュを見てからではまず返せない。
　つらいところだが、止めるのであれば先読みで技を置いておかないといけない。やはり走られたら対処はきびしくなる。
　よって、斜上掌からのしゃがみダッシュは、多大なプレッシャーを受けているので、読みに頼り技を出すか、ガードするしかない。
　だが、いきなりのしゃがみダッシュは、神経を磨ぎ澄ましなるべく対応していきたいところ。前後に刻んでくるようであればうかつに技を出してはいけない。

Lau

STOP THE RUSH

立ち斜上掌があるので、起き上がり上段蹴りのあとでも来る可能性は高い。正確には止められず手を出すと浮く。ただ、それは双方バッチリのタイミングのとき。しゃがみバックステップもラウの斜上掌が完璧ならかわせないが行なう価値はある。









起き上がり下段蹴りの場合はまず来ない技だが、止められるのは当て身のみ。ガードで良しとする。斜下掌Ⓟで止まれば、前々ページを参照。斜下掌ⓅⓀまで出してきたのなら投げ技を決めたい。

しゃがみバックステップ

斜上Ⓟ

斜下Ⓟ

立ちガード

中級者以上が使用してくるこの状態でのヒジ。止めることはできない。立ちガードでヒジのあとの読み合いにかけるしかなさそうだ。





腿登裏旋脚は起き上がり下段からしか来ないだろう。ただし、手を出すとカウンターをとられてダウン攻撃まで安定。体力の半分は奪われてしまう。投げを完全に捨てる型になるが、ここでも立ちガードが対応策としてはベスト。

起き上がり蹴りをラウがガード

立ちガード

立ちガード



肘撃



START

腿登裏旋脚





旋中腿

掃冲拳



立ちガード

立ちガード

ここでの中段蹴りは立ちⓅ系で止まることはあるが、基本的には止まらない。ガード後の読み合いにかけたほうが安全だろう。



しゃがみダッシュ

投げ



しゃがみパンチを止めることはできないが、立ちガードでラウのしゃがみパンチをスカすことは可能。しゃがみパンチスタートの連携を参照しても良い。ちなみにラウの行動としては最悪なので、できれば見逃したくない。

しゃがみⓅ

しゃがみⓅ

こちらがバックステップで逃げようとする動きを読んでのラウの行動。あわてて反撃しようとすると斜上掌で襲いかかってくる。先の先を読んでしゃがみパンチを出すか、投げを捨てて立ちガードがいいだろう。









これだけ不利な条件が揃いすぎると、こちらも立ちガードで様子を見たくなる。そこをラウは投げに来るだろう。読んでいればしゃがみパンチだが、出すか出さないかが最大の問題。なお、しゃがみ退がりでは投げを回避できない。

起き上がり蹴りはこちらの蹴りで返し技はないものとする。上段（判定は中段）蹴りか下段蹴りかは限定されておらず、技の硬直も微妙に違ってくるので、すべてにあてはまるとは限らない。

　さて、連携止めのコーナーだが、じつは止められる技がほとんどない。

　要は、ラウに対してこの状態は、これほどまでに危険だということを知ってほしかったからである。はっきり言って起き上がりの蹴りをガードされたら、こちらの選択権はほとんどなくなる。

　また、しゃがみ退がりの行動だけは絶対にオススメできない。なぜなら、投げは回避できないのに中段攻撃はくらってしまうからである。

　では、どのような動きが有効だろうか。選択は3つあり、立ちガード・しゃがみパンチ・しゃがみバックステップになる。立ちガードは完全に投げを捨て、しゃがみパンチは投げに対する処置。しゃがみバックステップはラウが完璧なタイミングで技を出してくるとヒジですら負けてしまう。これは絶対オススメというのは見当たらない。読みを鋭くし的確に判断してほしい。

起き上がり蹴りをラウがガード

- 斜上Ⓟ
- 斜下Ⓟ
- 肘撃
- 旋中腿
- 掃冲拳
- 腿登裏旋脚
- 投げ
- しゃがみダッシュ

STOP THE RUSH



VS PAI

チクチクと刺されて、少しずつ削られることの多いパイ戦。しかし、パイの攻めは全部単発。突破口はここにある!!

パイの穿冲拳をガードしたら下Ⓟで OK、などと簡単に割り切ってるとこれをくらう。アキラなどⓅの強いキャラならいいが、サラなどⓅの拳が小さく短かいキャラなどは間合いによって悪い返し技になってしまうので気をつけてほしい。









下Ⓟに対しては、肘打ち系で潰そう。間合いによっては、中段Ⓚでも良いが、そこまで離れた距離になるとパイは下Ⓟを出さずにほかの技でくる可能性が高い。少しでも間合いが広いときは立ちⒼで下Ⓟをスカすという手段もある。

ⓅⓀ

肘

旋中腿

掃冲拳

パイのキツイ連携の最たるものがこれだろう。しかし、対処法を知っていれば全々キツくない。よく「穿冲拳連打のパイって…」なんてグチを聞くが、実はカモ。こういうパイに負けたとき、上のような言い訳をすると実力がバレてしまうぞ（笑）





これも割と来やすい連携のひとつなので、しっかりと対処法を覚えておいてほしい。

ⓅⓀでなくても下Ⓟでいい場合があるが、距離が離れぎみだと逆に飛燕単脚で潰されてしまう。

Ⓟ
Ⓚ

穿冲拳



START



穿冲拳

Ⓟ
Ⓚ

飛燕単脚



高蹴腿



しゃがみⓅ

投げ

しゃがみⓅ

当て身

穿冲拳から投げ、というのはパイの必勝パターンのひとつ。だったら、ⓅⓀで返そうと思うかもしれない。たしかに最初のうちは何でもⓅⓀでいいという時代もあった。最近では、しゃがみクイックフォワードがあるので、下Ⓟで止めるのが無難。

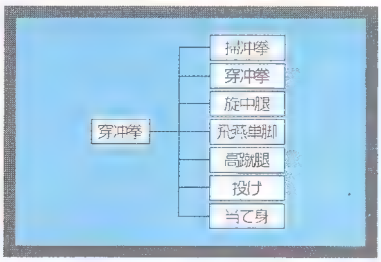






パッと見サラのジャックナイフに似た、パイの高蹴腿。この技はガードされると投げやⓅⓀで返されてしまうので、パイもそうそうは使ってこない。しかし、この技はしゃがんでしまえば空振るので、安定するなら下Ⓟ、見切れたらⓅⓀでいこう。

しゃがみⓅ







穿冲拳ガードしたらⓅⓀ!!と機械的に覚えてる人は多いが、これでは、穿冲拳→燕旋擺柳にハマる。燕旋擺柳は、失敗するとⓅor背身冲拳（スウェーパンチ）に化ける。つまり、下Ⓟで返すのが正解。

Pai

旋中腿スタートからの連携止め キャラ別固有対処法

パイの主要連携は穿冲拳を起点としたものが強力。ただし、ラウの斜上（下）掌からの連携とは違って、すべてが単発となっている。ここにつけ入る隙が多いのが弱点だ。ここでは、キャラ個有の技を使った連携止めを見てみよう。

●アキラの場合

穿冲拳をガードしたら有効なのが、裡門頂肘と外門頂肘。たいていパイのつぎの技を止めるが、こればかりだとACt1で書いたとうり、裏圏捶やⓅⓅⓅをくらう。この距離では躍歩はダメ。下ⓅやⓅⓀ、穿冲拳などに打ち負ける。

外門なら飛燕単脚以外はすべて返せる。ちなみにこの通りの連携でくるとすると、上段外門＝3、中段外門＝1、下段＝1の割り合いとなる。連携チャートにはない、ⓅⓅⓅ、腿登裏旋脚、側中脚などを入れても、下Ⓟ以外は上段外門失敗Ⓟで潰せるという事実は興味深い。



考えによっては、外門はある意味で安全策。

●ラウの場合

少しでも、間合いが開いていれば立ち斜上掌を置いておくのがてっとり早い。パイのつぎの技にカウンターで浮かせることができる。このとき、燕旋擺柳に注意。



燕旋擺柳、および間合いに気をつけ立ち斜上＋Ⓟで押せ。

●ジャッキーの場合

穿冲拳をガード後、パイが動きそうならサマーという考えは危険。それは読みではなく、バクチというものだ。こういうときは、まずガードを堅めてスラントorサイドフックを適切な間合いで出そう。とりあえずエルボー、というのもちょっと危ない。あと、開幕燕旋擺柳には要注意。



間合いがよければ、穿冲拳ガード後スラントで突破口を。

中段キックをガードしたあとは、間合いが開きがち。つい、つぎの技を下Ⓟなどで止めたくなるが、よく考えて技を出さなければならない。安易に、下Ⓟで止めようとすると間合いが開いているため、逆に穿冲拳に負ける。ここはレバー前ⓅⓀで。









中段キック・穿冲拳よりも怖いコンビネーション。こっちの場合、誤まった対処（下Ⓟ）を出してしまうと2発めの中段キックをくらうばかりか、よろかされてしまう。こうなると完全パイペース。下手すると致命傷になりかけないぞ。

ⓅⓀ　穿冲拳　旋中腿　ⓅⓀ

中段キックをガードしたあとの下Ⓟは空振る。そう思いこんでいると下Ⓚが届いてダメージを受けてしまう。下Ⓚはこの距離でガードしても反撃はつらい。肘のあるキャラなら、反撃できるどころかよろめかせることもできる。割と重要なことだ。





一見ありえないようなコンビネーションだが、パイ側が中段キックの戻りモーション中に↘↓↘と入力すると、しゃがみダッシュとなる。つまり、中段キックをガード後「バカのひとつ覚えⓅⓀ」を繰り返していると、ⓅⓀの下をくぐられてしまう…。

肘　しゃがみⓅ



旋栽腿

旋中腿



腿登裏旋脚



投げ　当て身

ⓅⓀ　しゃがみⓅ

ここでは一応ⓅⓀとしておくが、パイの投げは失敗＝立ちⓅとは限らない。一応クイックフォーワードしてくるので、そこをⓅⓀで叩こう。しかし、手のこんだパイだとしゃがみQFでくることもあるので、下Ⓟも使っていこう。

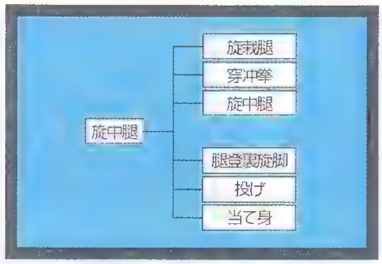








パイの中段キックをガードしたらⓅⓀ…というのは古い。燕旋擺柳でとられてしまうのはⓅⓀのやりすぎと思った方がいいだろう。パイの燕旋擺柳は失敗すると立ちⓅか背身冲拳のどちらかに化ける。ここは下Ⓟでパイの動きを止めるのが重要。



飛燕単脚スタートからの連携止め キャラ別固有対処法

パイの隙のない技で一番やっかいなのが、この中段キックだろう。穿冲拳と違い、しゃがみでくらうとよろかされてしまう——。このプレッシャーは大きい。そのため、ある意味で穿冲拳の数倍は気をつけなければならない技だ。

キャラ別に、中段Ⓚをガードしたらどのような行動を取ればいいのかを見てみよう。

●アキラの場合

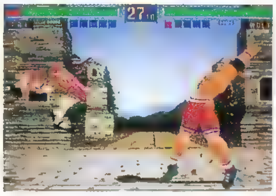
パイ側からしてみれば、その後に裡門なのか、ⓅⓀか、外門か?が怖い。街の対戦台ではバックステップが多いようだ。これなら裡門もⓅⓀも外門も全部スカせる。こういう消極的なパイには躍歩か、レバー前入れⓅで様子をみよう。このとき気をつけるのは、バックステップ燕旋蹴。

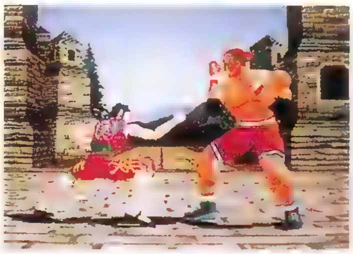

中段Ⓚをガード後、このくらいの間合いなら躍歩で押せる。

結果から見ると、燕旋擺柳に気をつければ攻めには躍歩がよさそうだ。中段キックのあと、躍歩でこられるのを嫌って下Ⓟなどを出すようになったらしめたもの。外門や、自分なりの攻めに移行しよう。

●ウルフの場合

基本的にQFからジャイアントスイングを重ねるといい。このとき、ちょっと遠めからであればタイミングが良ければジャイアントスイングでキャッチ。外れてもリバーススレッジハンマーをヒット or ガードさせることができる。パイは、リバーススレッジハンマーを穿冲拳以外では返しにくい。パイが一瞬でも遅れれば、もう仕切り直しにもちこめる。これをパイが予知して中段キックのあとに下Ⓟを多用してくるようなら、立ちⒼでスカしてしゃがみ投げにいこう。


ジャイアントスイング狙いでダメならRSHに。


中段Ⓚをガードしたあとのパイの下Ⓟは立ちⒼで空振る。

またこれ以外では、中段キックをガードしたらボディーブローを置いてみてもいい。パイの下手な技は潰してしまえる。



ガードされるとⓅⓀをくらう可能性はあるが、確率はいい。

●舜帝の場合

舜で安定しているのが⇦Ⓟの背旋肘。パイのほとんどの技を潰せるが、バックステップのスカしには注意。また、燕旋擺柳がきそうにないときは月牙叉撃を置いてもいい。時間差で当たりやすい。


決めうちでジジイ鉄山靠を置くのも有効。



割ときやすいコンビネーション。レバー前入れⓅⓀが確実だ。ただし、こちらのレバー前入れⓅⓀをパイ側が誘っていた場合は当然「えいっ」と燕旋擺柳のえじきに。このへんは読み合いなので、相手のクセをつかんで対応するしかない。

足向きが逆のときなら、パイの下Ⓚの先が当る。このときは一部のキャラしか返せない。つまり、下Ⓚをくらう(ガードする)前に肘を置くといい。こうすれば、たいていの場合よろけを誘える。

単脚のあとなので、間合いは少し開きがち。こちらがしゃがみで妙な技を出してしまうとよろけさせられてしまう。中段キックは出が遅いのでレバー前入れⓅⓀが当る。

威力抜群の高蹴腿。単脚のあと下手に動くとこの技をくらうことになる。こちらが攻めようとしていたところへこれをくらうと目も当てられないが、この技はしゃがんでいさえすれば絶対に当らない。このほか、しゃがんだまま投げに行ってもいい。



パイの単脚をガードしたあと、極力下Ⓟはやめた方がいい、ということを思い知るのがこういうコンビネーションをくらったとき。下Ⓟ自体を上から潰されてしまう。ⓅⓀなら、ちょうどパイが跳ねたところにヒットするはずだ。





単脚にビビって、ガードが堅いようだと投げられてしまう。ここでの止め技は下Ⓟでも構わないが、単脚後のパイのバリエーションを考えるとⓅⓀの方が多少確率がいい。



ⓅⓀ

投げ

ⓅⓀ

しゃがみⓅ



飛燕単脚

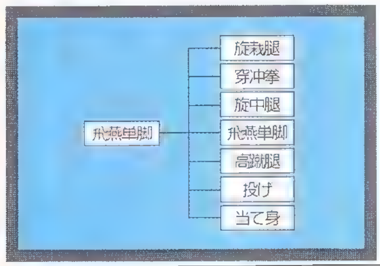


飛燕単脚　START

当て身



単脚スタートの連携を止めるにはⓅⓀが比較的良い、ということは分かってもらえたと思う。しかし、ひとつの技を出し続ければ勝てるか、というとそうはいかないのがバーチャ。単脚・ⓅⓀ!!なんて覚えるとこうなる。下Ⓟの存在を忘れるな!!



掃冲拳スタートからの連携止め「誘いに乗るな!!」

下段に注意を引かれていると突然やってくる飛燕単脚。全体的な補足をしておくと、単脚をガードしたあとの妥協案はバックステップ。これなら、中段キック以外のすべてのパイの動きはほぼかわせる。ただし、中段キックには効かないし、VF2.1だとそのままよろけにつながるので危険。キャラ別では…

●アキラの場合

中段キックに当る危険性はあるものの、しゃがみバックステップから猛虎を出すのが安定。単脚をつなぎの技として考えているパイ使いなら、単脚後に必らず何らかのアクションを起こす。この技のほとんどを空振らせ、そこに猛虎が当るというものだ。

●ラウの場合

単脚をガードしたら、すぐに立ち斜上掌を置く。これでほとんどの技をカウンターで浮かせることが可能。燕旋擺柳にだけ気をつければ、かなり率の良い止め技だ。

●ジャッキー(サラ)の場合

ブライアント兄弟は、単脚をガード後にサイドフックで安定。燕旋擺柳でとられることもあるが、サイドフック自体うしろに下がる技なので、距離が開く。さらに、ここでは単脚をガードしたあとだ。いかに燕旋擺柳といえども、足先のみかする位置ならとられないことに注目しよう。当て身失敗Ⓟにサイドフックが当たる、ということもある。

ジャッキーなら、スラントバックナックルを置いてもいい。パイの技によってはスラントで浮かせることもできる。ただしジャッキーにしろサラにしろ、サマーは止めておこう。単なるバクチ狙いばかりなら対戦をする資格はない。

●カゲの場合

単脚ガード後にパイが動きそうなら、小手返しを狙ってみてもいい。パイがⓅ系、穿冲拳で来たら小手返しに、それ以外なら下Ⓟになる。

全キャラ共通で気をつけてほしいのが、パイが単脚後に立ちⒼという選択をしたとき。なまじ下Ⓟを出してしまうとパイの目前で下Ⓟが空振る。これは燕風輪翔で裏回りされることを意味する。燕旋擺柳同様「誘いの単脚」には充分に注意してほしい。



単脚に対して下Ⓟは実は危険。パイの目前も空振るぞ!!



これは間合いによる。こちらの下Ⓟが届かないのに下Ⓟを出すと中段キックでよろけさせられてしまう。

ただ、ウルフならそのままⓅと入力すれば下Ⓟかドラゴンスクリューかになってくれる。





下Ⓟからの派生で穿冲拳にくるようなら、そのままこちらも下Ⓟで応戦。もし、こちらのプレイヤーがアキラ、カゲならⓅⓀが、サラならコンボサマーが連続技としてつながる。これは下Ⓟがカウンターヒットしているときのみのコンボだ。



ⓅⓀ

穿冲拳

しゃがみⓅ

肘



旋中腿



掃冲拳　START

旋栽腿



この連携はパイ側としてはあまりやりたくない選択だ。ガードされると肘でよろめかされ、アキラには猛虎で尻もちをつかされてしまう。しかし、下Ⓟが届かない足先から「まさかの下段」として用いることが多いので肘系の技を用意しておこう。



下Ⓟで注意を引きつけておいて、中段である腿登裏旋脚につなぐこの連携はパイの基本。ただ、基本的に腿登はガードされると反撃を受けるので、いつもくるとは限らない。下Ⓟだと、間合によって負けるのでⓅⓀで返すようにしよう。





パイに限らず、下Ⓟで動きを止めておいてクイックフォワードからの投げ、というのは常套手段といえる。確実にくるのが分かっているならⓅⓀを、自信がないならすぐ下Ⓟで止めよう。



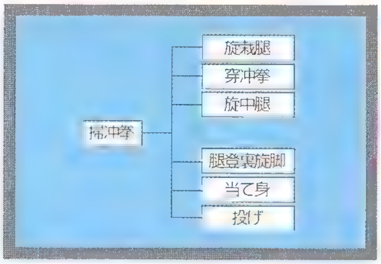






ここまで来て、なんでもかんでもⓅⓀだぁ!!なんてことなってると、「頭足りないんじゃない?おバカさんね」とばかりに燕旋擺柳に引っかかる。だから ⓅⓀだけでなく、下ⓅやしゃがみQFも駆使してパターン色を無くすようにしたい。

冲拳スタートからの連携止め



この下Ⓟからの派生連携はある意味もっとも怖い。今回、この連携には加えてないが、下Ⓟ・燕旋蹴というのもある。しかし、これは相当ボーッとしていない限り反撃できるし、こちらが肘など中段を出したときには偶然ではあるが燕旋蹴を潰すことができる。

それよりも、下Ⓟ後の間合いが重要だ。例えば、パイが下Ⓟのあとに立ちガードに移行したらこちらの下Ⓟがスカる——、そんな状態で下Ⓟを出してしまうと燕風輪翔で裏回りされる。相手のパイ使いが下Ⓟのあと、どんな挙動をするタイプかをよく見て、下Ⓟの攻防に移ろう。

基本的に、下Ⓟをパイが使うときは2通りある。まず、相手のラッシュを止めてそこから攻撃に転じたいとき。この場合、パイがつぎに狙うのは投げ系、穿冲拳、腿登裏旋脚など。こういうときはここで述べた連携止めが有効。

しかし、もうひとつの使い方、誘いが目的のとき——、例えばパイの攻めをこちらがうまくガードし続け、決定打をすべて下Ⓟなどで止められている、といったシチュエーションならどうだろうか。穿冲拳や飛燕単脚をガードさせ、下Ⓟを出したあとなどは明らかに先程とは状境が違う。この誘いは、燕旋擺柳、燕風輪翔あるいはスカしなどが目的のエサである。下Ⓟを見たら連携止めにいこう、と機械的に考えるのではなく、今動いて大丈夫か、この下Ⓟは連携の下Ⓟか、エサの下Ⓟなのか…を考えるようにしよう。



下Ⓟを見てすぐに動くと…



誘いだとこうなる。この後に燕風輪翔が確定。



牽制の単発Ⓟ（ⓅⒼ）に、しゃがみQFからの腿登裏旋脚。単発のⓅを見て、ⓅⓀ!!と反応すると、みごとⓅⓀをしゃがみQFでくぐらせて手痛い一撃をくらう。こういうときは、しゃがみQFを下Ⓟで潰してしまうといい





このときのⓅは、ⓅⒼで牽制として出すもの。こるに当るまいとしゃがみガードすると穿冲拳が待っている。

パイ使いの中には中ばⓅⒼ、穿冲拳というのがクセになっている人もいるので、いけそうならⓅⓀで一気にたたみかけよう。









これをパイが仕掛けてくるときは、必らずつぎの下Ⓟが当る位置からくる。または遠くても ⓅⒼで踏みこみⓅにしてくる。このときすぐに（Ⓟの硬化中くらい）下Ⓟをカウンターヒットさせよう。少しでも遅れそうなら、下Ⓟ後の反撃に切り変える。



沖拳スタートからの連携止め「間合いで相手の意図を読む」

パイの立ちⓅは、主に牽制の意味合いが強い。ただし、この立ちⓅのあとに毎回技を出すようだと、ここで燕旋擺柳の的となることを忘れないでほしい。

そうとはいえ、ここで弱気になるとパイに一気に攻めのまれてしまう。だが、パイがこの立ちⓅのあとに何を狙うかはある程度予則が可能だ。まず、立ちⓅが当りそうもないところからきたら、その後こちらの下Ⓟなどを誘って中段系がくると思っていい。逆に近いようなら――立ちⓅをしゃがんでよけるような場合――、これは穿冲拳、投げなど素早く決まる技で攻めてくる。つまり、遠間での立ちⓅによる誘いは乗らず、近間ではこちらも素早く出る技で対処すれば良いのである。

パイの攻めは、中段に隙がなく、一見やりにくく感じるかもしれない。しかし、ラウのように攻めがつながっていない所詮は単発の攻めなのである。アキラのように躍歩、立ち猛虎といった、当て身以外では返しにくいといった連携でもない、完全な単発で構成されている。それさえ頭に入れておけば、いくらパイに攻めこまれていても、その一発一発のあとには連携を止めるチャンスが転がっているということを認識すべきだ。

バーチャ2は一瞬後ごとのジャンケンの連続とよく言われる。その言葉はそのままパイを攻略するのに当てはめることができる。少しくらいの中段、下段をくらうのは必要経費と割り切ることが大切だ。むしろ、そのチクチクとした攻めにイライラしたところで、中段キックなら浮かされたり、投げから一気に体力を奪われるのが一番怖い。

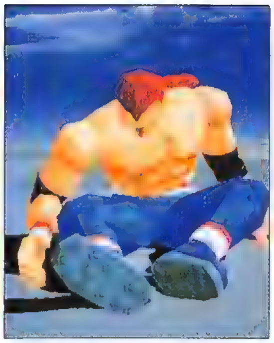
パイ攻略はあせったら負け。どんな状境下でも自分を失なうことなく、落ちついて闘えば必らず突破口は見つかる。


穿冲拳の1発や2発、くらってもたじろぐな。


チクチクからの大技にくる瞬間に神経をとぎすませよう。


パイの技の出かかりにカウンターを合わせるのも重要だ。

STOP THE RUSH VS WOLF



連係自体は弱くとも、決まったときの威力はデカイ、ウルフのそれ。全て止めないと命はないぞ。

この場合のSSDは、コマンドのレバー部分（⇘◆）で、しゃがみダッシュから出すもの。投げであるだけにしゃがみパンチで止めることができるが、しゃがみダッシュの時点でなら中段蹴りなどで止めてもいい。









SSD不成立ででるこのしゃがみダッシュしゃがみⓅ。
せっかく投げを回避してもこのしゃがみⓅを食らってしまっては意味がない。投げと同様、しゃがみダッシュの時点でなら中段蹴りで、しゃがみⓅで止まる。

しゃがみⓅ
SSD
しゃがみⓅ
しゃがみⓅ
しゃがみバックダッシュ





しゃがみダッシュ

V，アッパー



この技も早めに出せば何でも止められる。くることがわかっていればⓅⓀなどでも止められるが、しゃがみバックダッシュでかわして投げ、というのが安全だ。

- しゃがみダッシュ
  - ヴァーティカルアッパー
  - S・S・ドライバー
  - ローハンマー

しゃがみダッシュスタート

連携というより、しゃがみダッシュからの二択といった性格のもの。もっとも正確に言うと接近するための手段。

そのため投げを回避しても、しゃがみⓅを食らってしまっては意味がない。

この連携に限らず、しゃがみⓅを兼ねた投げ、SSDとしゃがみ投げは、しゃがみⓅをつぶしダウンを奪うことができるサラのサイドフック、ジャックナイフ、ジャッキーのサイドフック、ダッシュハンマーのほうがいい。

アキラなら下Ⓟを下段外門入力にしておけば、かなりの確率で取ることもできる。

もちろんヒジを持っているキャラなら、ヒジでよろけさせることも可能だ。

バーティカルアッパースタート

バーティカルアッパースタートの連携は、お世辞にも強力とはいえない。

アッパーをガードしようが食らおうが、次の技は全てしゃがみⓅで止めることができる。

ただこのしゃがみⓅで全て止められるというのがくせ者で、アッパーの後、ウルフが立ちガードしていた場合しゃがみⓅが空振り、しゃがみ投げで引っこ抜かれてしまう。

技で止めようと思った場合、結構厄介な読み合いとなるが、逃げるだけだったらしゃがみバックダッシュが安定だ。

これもしゃがみⓅで問題なし。









これまたSSDの不成立ででるしゃがみⓅ。SSDをしゃがみⓅで止めれば見ることはない。
当然立ちガードしていれば投げが決まってしまうので、立ちガードですかすことは考えない方がいい。

しゃがみⓅ
SSD
しゃがみⓅ
しゃがみⓅ
V，アッパー
しゃがみⓅ





ニーブラスト



アッパーを立ちガードした場合はしゃがみⓅで止められるが、アッパーを食らった場合は間に合わない。
その場合はバックダッシュですかして投げてしまおう。

- バーティカルアッパー
  - ニーブラスト
  - S・S・ドライバー
  - ローハンマー

Wolf



ボディブローと同様、しゃがみⓅをガードした後ならしゃがみⓅで止められるが、しゃがみⓅを食らった場合は無理。これも重量級２人はガード後反撃できないが、しゃがみバックダッシュでかわせる。

しゃがみⓅをガードした後ならしゃがみⓅで止まるが、しゃがみⓅを食らってしまうと返せない。しかしこの場合、ボディスラムとの自動二択にはならないので立ちガード、重量級とジャッキー以外なら、ⓅⓀで返せる。

立ちⓅ、しゃがみⓅ、ヒザとほぼ何でも返せるが、この間合いでなら立ちガードすれば、Ⓟはもちろんのこと投げもはいる。

しゃがみⓅで簡単に止められるが、ガードすれば立ち投げが入るのでこちらのほうがベスト。

Ⓟをカウンターで食らった時相手のタイミングが完璧なら逃げられない。つまり実質的な連続技だが、カウンターでなく、タイミングが完璧でなければ下Ⓟで回避可能。

立ちⓅからのしゃがみ投げは奇襲あるいは悪あがきのどちらか。しゃがみⓅで安定。
ウルフ、アキラ以外ならしゃがみⓅをⓅ＋Ⓖで入力しておけば投げることができる。

やはりこの連携も、しゃがみⓅを立ち状態で、カウンターで食らうと理論上回避不能。
そうでなければ、しゃがみⓅで止めることができる。

最短のタイミングでつないできた場合はいかなる技でも止めることはできない。しかしこの場合投げは成立しないので立ちガードしてから反撃。
逆にジャイアントスイングのタイミングの場合、しゃがみⓅで止めることができる。

しゃがみⓅで止まる。ただしこれもまたしゃがみⓅを食らってしまった場合、止めることはできない。ただしボディブローニーブラストと違い、アキラ、パイ、カゲなら当て身も可能。

これもしゃがみ状態にカウンターでしゃがみⓅを食らってしまうと回避はできない。
それ以外なら何か技を出せば回避は可能。しゃがみⓅかヒジ、ヒザなどの出の早い中段で止めるのが安定。

立ちⓅ／しゃがみⓅスタート

はっきり言って、しゃがみⓅからの連携がメインのウルフにとって、立ちⓅからの連携はかなり限定された状況でしか使われることはない。
たいていは閉幕か、投げの失敗Ⓟか、ⓅⓀキャンセルかのいずれかであることがほとんど。
その後の行動も投げと中段が半々、ごくたまに下段といったところ。いずれもしゃがみⓅで止めることができる。
ただし立ち／しゃがみⓅを食らった場合、しゃがみⓅで止められるのは投げのみで、それ以外はカウンターをとられてしまう。
しゃがみバックダッシュでならボディブロー、ニーブラスト、投げをかわすことはできるがフェイスリフトキックからは逃げられない。
要はこの辺も読み合いというわけだ。
しゃがみⓅからの連係のほうが、立ちⓅからの中段より、技のつなぎが若干早いので注意しよう。

立ちⓅ しゃがみⓅ	ニーブラスト
	ボディブロー
	フェイスリフトキック
	ローリングソバット
	バーティカルアッパー
	投げ
	R，スレッジハンマー
	しゃがみ投げ

STOP THE RUSH



VS JEFFRY

正義の船乗りジェフリー。その聖なる正拳を止めるにはこうするといいだろう。しかし、全てが2択の攻めになっているがな…。

要するにジェフリー側の悪あがきのコンビネーションである。一応旋蹴りなどには打ち勝つが、投げを回避するのと同様、肘、ミドルキック、サマーで返していこう。注意するところは、こちらの技を見られてからの膝、時間差だね。



あたるほうが悪い膝〜。ドカ〜ン。



ダッシュ投げはなおさらダメだよ。





ケンカキックからのコンビネーションだと、一応これが使える部類と考えられ、よく見るだろう。

この技はもともと隙が小さいので、技がスカっていても中段蹴りやⓅⓅⓀで返したほうがよい。投げにいくのは禁物。

○ ⓅⓀ、中段攻撃 ×　　× 中段攻撃 ○

コンビネーションとしては、ケンカキックを出した後に少しだけ時間を置き、あせって技を出そうとするところにⓅを置いて止めるものだ。だから、こちらとしては上段Ⓟの当たらない技（スラント、地掃腿etc.）を置いておくといいだろう。



ニーアタック　　スプラッシュマウンテン



わかっている人ならたいがいはこれを使って技をスカしにかかるだろう。しかし、この時に出すしゃがみバックダッシュは、ミドルキック等のリーチの長い技に負けてしまう。また、しゃがみ投げを持っているキャラならそれを投げることもできる。

○ Ⓟ　　ケンカキック　　中段蹴り ○



ちょっとでもためらい、フレーム数の多い技を出すとこうなる。

× ナックル・キック



START

しゃがみ下がり ×



しゃがみ投げを狙ってもいいが、スプラッシュなどが怖い。

しゃがみ投げ ×　　立ち状態 ○



ダッシュしゃがみパンチを出してくる人に注意。



この連携は、ケンカキックをガードした後にしゃがみパンチを出すと、そのままパワーボムなどを決められるのだが、ジェフリーも相手のしゃがみパンチを先読みしつつダッシュしないと取れないので、かなり厳しい物がある。お互いに怖い技だ。

- ケンカキック
  - ナックル・キック
  - ニーアタック
  - スプラッシュマウンテン
  - しゃがみ投げ
  - しゃがみバックダッシュ



しゃがみバックダッシュで避けられる。う〜む勘弁。



ケンカキックを出してから…

連携に見えなさそうだがはたしてどうかな?

ケンカキックからのコンビネーションは、あまり見られることのない物だがやられてみると以外にいやな技である。

それもそのはず。ケンカキック自体の硬直時間がもとから短いので、膝はおろか影のⓅⓀでも返すことはできないからだ。したがって、ガードするほうにしても、ガードをさせるほうにしても、お互いに完璧なまでの2択になっているはずなのである。

このコンビネーションを完璧に止める方法としては、ガード後にしゃがみバックダッシュをとりあえずしてみて、ジェフリー側が技を出してくればまんまとスカして反撃をする。何もしないようならこちら側から攻めて押さえ込んでしまえばいい（キャラ別フローチャート参照）。全くもってスリル満点な連携技である。

これもミドルキックのものと変わらないのだが、硬化時間の分だけ相手側に安心感がある。しかも、ちょっとでもミスをすれば空中に浮かされ、手痛い傷を負わされることになる。キャラが重量級なら、ⓅⓀでも返せないので覚えておこう。



だから君では返せないって。



肘、う〜んだめだなちょっとした読み違い。





パンチミドル、かなり基本的な物だが、パンチ以外で何か止めようとすると痛い目を見る。ようはガードしていればジェフリー側が痛手を負うので、我慢していれば大ダメージを与えられる。だがちょっとばかし投げが怖いところである。

○ 立ちⓅ（重量級以外）　× ニーアタック　× サイドキック　○ 立ちⓅ

この連携は主にしゃがみパンチからくることが多い。それは立ち状態からアッパーを出すのと、しゃがみ状態からアッパーを出すのでは全然技のできる早さが違うからである。
この技で意外と苦しむ人は、しゃがパンガード後にⓅⓀだ。





足位置が八の字になっているときに有効な連携で、足位置が正常時ならあまりやらない方がいい技である。
返し方としては、ガード後先に硬直がとけるのは自分なのでしゃがみⓅや肘で返すといいだろう。

○ 立ちⓅ　　立ちⓅ しゃがみⓅ　　○ しゃがみⓅ



あら浮いた。肘はダメですよ。

× バーティカルアッパー



START

エルボーバット ×



この後肘（よろけ）の連携につづかれる。

投げ　しゃがみ投げ

○ 中段攻撃、しゃがみⓅ　×　×　投げ、ローキックなど ○

カウンターパンチさえ食らわなければそれほど怖い手でもない。ガードした後に相手がしゃがんでくるようなら、肘でもミドルキックでも返せてしまうからね。ようはパンチをカウンターで食らわないこと、それに尽きるっす。





カウンターでパンチを食らうと一段と抜けるのが厳しい。



パワーボムで戦意喪失。



しゃがみパンチを出すと凄い勢いで吸われてしまう魔の連携。まあそれも相手にはスプラッシュがあるから怖いわけで、しゃがみダッシュで間合いごと逃げてしまえば関係のない話になる。ローキックで牽制するのもひとつの手かも…。

ストレートナックル
ローナックル
- ニーアタック
- サイドキック
- バーティカルアッパー
- エルボーバット
- 投げ
- しゃがみ投げ

おそるべしワンパンチその1

連携技としてⓅもしくはしゃがみⓅから始まる連携は、かなりポピュラーである。また、相手の精神を揺さぶるにあたってもうってつけの技で、やられるほうにしてみればこの連携だけはしてほしくないといった感じであろう。
その中で最も強い連携と感じられるのが、立ちⓅがカウンターで入った後のスプラッシュマウンテンだと思う。それも、この技はタイミングさえバッチリであれば、立ちⓅの後のスプラッシュマウンテンまでが全てカウンターで入り、連続技になってしまうからである。まあ少しでもタイミングがずれさえすれば、そのスプラッシュマウンテンもしゃがみⓅでよけることができ、もっとうまくいけば肘を出してよろめかせることができる。まあ、本当にそれしか狙ってないようならば立ちⓅをカウンターで食らわないようにして、ガードするなりした後で肘や、その他の出の早い中段を出してスプラッシュを潰してやろう。



立ちⓅカウンターの後に連続でつながるって知ってたかな?

おそるべしワンパンチその2

前例でのべたワンパンスプラッシュとは逆に、立ちPを当てた後に出す膝蹴りもかなり嫌な物がある。要するに相手がしゃがみⓅで投げを回避しようとしているため膝はカウンターで入り、うまい人がやればそのまま相手の体力を半分は持っていけるからである。本当に恐ろしいワンパンチである。

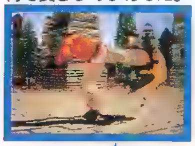


軽量級の人たちがこれにひっかかったら、う〜むといった感じです。

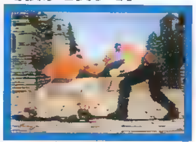
肘からのミドルキックは、暴れてさえいればまず食らうことのない連携である。食らう理由としては、自分がしゃがんで止まっているか、もしくはミドルにあせって技を出してしまったからだろう。とてつもなく出の遅い技を出す以外なら返せる。



何で食らうのよあなた。



膝はダメだよ、止められて投げを食うぞ。





一番コンスタントに使ってくる肘からの連携だが、元々ジェフリーのパンチはスカっているので全然怖くはない。今までこの技を食らっていた人は、きっと何かよけいな技で返そうとしたからに違いない。肘やミドルキックで安定してやろう。

○ Ⓟ、中段攻撃 ×

× 中段攻撃 ○

サイドキック

ローナックル

連携的には相手のⓅを誘って出すだけだが、これまた意外と嫌な物がある。また、ⓅⓀが変則的なキャラ（パイ、ラウ、じいちゃん）だと、ⓅⓀを出しても返すことはできない。全キャラ中この技をⓅで返せるのはリオンだけ。ⓅⓀ以外なら楽勝。





出るのは遅いが意外と実用性にたけた連携で、相手の足がハの字の時のみ多用される技である。気をつけることは、中段だから立っていれば大丈夫といった感じにならないように。何も手を出さないと投げられてしまうぞ。

○ ⓅⓀ（軽量級のみ）

しゃがみⓅ以外 ○

エルボー



Ⓟをカウンターで取るダブルハンマーダウン。

× ダブルハンマーダウン



START

エルボーバット ×



しゃがみパンチには絶大な威力を誇る肘。

投げ ×

中段攻撃 ○

- エルボーバット
  - ローナックル
  - サイドキック
  - エルボーバット
  - ダブルハンマーダウン
  - 投げ



相手の攻撃がうまくて固まっちまったぜ。



あまりくることはないが、しつこい位にジェフリー側の技が当たらないときにたまにくる。また、肘をガードした後に投げにいったときにも投げられることがある。まあ、相手の攻撃にびびって固まらなければ食らうことはない。

Jeffry

肘の魔力ー（打撃）

ジェフリーのエルボーバット。確かに当たりにくくスカされやすい技なのだが、使いどころを見つけてみるとなかなか味のある代物である。足位置がハの字でないと使っても意味がなくスカるのだが、それは肘を単発で出しているからであって、何かの技をガードしたすぐ後に出したり、ジェフリーがあらかじめしゃがみパンチを当てた後であればスカることはない。まあ、ジェフリーの肘はジェフリーのパンチと同じくらい早いので、じつは結構使える技なのである。



しゃがパンガードさせた後や、相手の技をガードしてすぐに出すと、



ガードさせることが可能なのだ。

もう一つ肘が使える点としては、相手の技をガードした後に肘を出すのだが、これが結構使えるのである。まあ相手の技をガードした後に膝を出すというのはかなり見られるが、肘はあまり見ない。そう、技をガードした後に肘を出すのは、硬化時間と技の発生スピードからいってもかなりいい感じであり、いくら当て身を持っているキャラでも、さすがに投げ、肘、膝の三択は厳しい。

肘の魔力ー（投げ）

この技は射程が短い中段ではあるが自動選択で相手を投げることもできる。コマンドが前Ⓟと簡単なので反応さえ磨けば相手のⓅや肘をスカったのを見てから投げたり、ラウの斜上Ⓟの突進も避けた後なら楽に投げ捨てることが可能である。まあ、普段から技を見たら肘を置くという形で使っていれば、投げられるところで投げられないなんてことはなくなるはずだ。



肘スタートで攻めようとしたら投げてしまう。よくあることです。

肘からの連携とは！

以上の技の使いどころを踏まえた上で肘からの連携をやってほしいのだが、肘の魔力はわかってもらえたであろうか？まあ、これらの技も実際食らわないとわからないとは思うけれど、自動選択を相手にかけた上でのフォローなのでかなり怖いぞ。



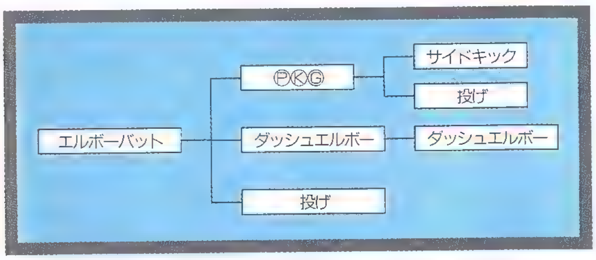


よろめかされるな！よろめいた後はいいことがないぞ。

よろけた後はまた違う肘の恐怖

エルボーバットは前ページで紹介した性能の他にも、他キャラと同じようにしゃがんでいる相手に当たるとよろめかせる事ができる。そして、よろめいた後のジェフリーの攻撃は必ずと言っていいほどガード、もしくは当たってしまうのである。だから、コンビネーション中によろめきのはいる技は、いくら早いよろめき回復のできる人でも必ず2択に持っていかれるといった具合だ。

そして、このコンビネーションはどうすれば逃げられるのか？スプラッシュや、浮かされるまでこの連携が止められないのかなど、かなり気になる所に到達する。ズバリこのコンビネーション（通称コンボ○○○ナ）は、避けるには相手の裏をかくしか逃げるすべがない。まあ、超回復でよろけを回復し、次に高確率でくるダッシュエルボーをガードしてから、肘や、しゃがみパンチで相手の突進を止めていければ問題はない。





ダッシュエルボーは投げへの布石、気をつけよう。

フローチャートの理論として、エルボーバットで相手をよろめかした後は比較的相手との距離があくため、直接投げにいこうとするのはジェフリー側としても怖い物がある。そこで距離を詰めるためのダッシュエルボーを出して、相手の技と動きを止めているのだ。まあ、この後はガードしていれば止められ、よろめければ再び地獄が待ちかまえているわけだが、ガードされるとつぎにディレイのアッパーがくることもあるので気をつけよう。

カウンターでそのアッパーを食らうととんでもない目にあうことがあるぞ。


START

スマッシュアッパー

サイドキック → Ⓟ、中段攻撃 ○ / ×


返せる技ははっきり言ってないと言いたいところだが、実は何でも返せてしまう弱い連携。ミドルのかわりにダブルハンマーダウンなんかをやられた場合だと、容赦なくしゃがみパンチをすかせられるので気をつけよう。


うむ、さすがにそれでは返せないぞ。

ローナックル → 中段攻撃 ○ / ×


止められるとちょっとあせる。


ほっといていればスカルしゃがみパンチでも、膝で返そうとすると止められてしまうことがある。まあ、本来なら様子を見てからしゃがみパンチを出してくるはずなので、返すには先読みが必要だ。一度相手を投げていると誘えることもある。

ディレイダブルアッパー → ⓅⓀ ○ / ×


結構引っかかる物で、ちょっとでも気をぬいていると食らってしまう。また、ダブルアッパーを食らった後は、かなり嫌な選択肢となってしまうので食らうことだけは避けたい。できるだけディレイをガードするか、ⓅⓀで返していこう。


スパーン！プレッシャーがかかる。

しゃがみ投げ → 投げ、リーチのある下段攻撃 ○ / ×


この後も、しゃがみパンチを出してしまった場合のみパワーボムで取られてしまう。しかし、ちょっと相手との間合いが開いているので、早めに反応しないと取ることはできない。まあ、待っている相手には投げでもかましてあげましょう。


へそをとる。バーチャの基本である。

投げ → しゃがみⓅ、中段攻撃 ○ / ×


引っかかったと言わんばかりに投げを食う。


こちらがダブルアッパーを警戒しているときに限って投げにこられることが多い。また、不用意にⓅを出したときにも吸われてしまう。だが、技単体には硬化時間も結構あるので、肘なんかを置いとくといい感じである。

- スマッシュアッパー
  - ローナックル
  - サイドキック
  - ディレイダブルアッパー
  - 投げ
  - しゃがみ投げ

Jeffry

相手をとまどわせる困り者のアッパー。

連携止めフローチャートにあるスマッシュアッパーの他にも、ジェフリーにはバーティカルアッパーという強力な主戦力の武器が存在する。このアッパーは食らった後やガードした後に何か手を出したところで相手を食らう（投げる）ことができるための布石になるので、主に相手に対して餌をまく感じで使われることが多いのだ。まあ、実戦で見る確率はスマッシュアッパーよりもバーティカルアッパーの方が高いので覚えておいた方がいいだろう。

そして、アッパーからの連携を止めるには、さっきはあれをやったから、今度は絶対これでいくといった決め打ちもかなり必要になってくる。はっきり言ってしまえば、無駄に何をするか悩むよりも、その場に応じたひらめきがいい感じに相手の技を返すことも多々あるからだ。

アッパーの弱点

アッパー系の技は普通に技をガードさせても返せてしまうキャラがいる。そう、硬化時間にⓅⓀを叩き込まれているのだ。

またしゃがみパンチからのアッパーや、立ちⓅからのアッパーを出したときにも、しゃがみⓅをガードした後にしゃがみダッシュを出せば、スカしてアッパーをかわすこともできる。その他にあるアッパースタートの連携技には、ガードをした後に肘を出していれば安定して連携を止める物が多い。今回書かれているジェフリーのフローチャートの連携は、はっきりいって止める手段はいっぱいあるので、あまりにも攻めてきて怖いジエフリーがいたら、技の節々に肘やミドルキック、ⓅⓀを置いて追い払っていこう。その逆で、いくら連携で攻めても相手の動きを封じられない人は、もう少し考え、たまには相手を見るようにしてみよう。うまくいくはずだ。


相手を固めている途中にも…


よく技を返される。う〜ん読み不足だ。



膝を遠い間合いでガードした後しゃがみパンチを出したのではそのパンチがすかってしまうことがある。そしてもちろんその時に肘を出されていると、こっちとしてはよろめかざるを得ない。そんなときには、Pをカウンターで当てて逆に攻めよう。

ⓅⓀ、中段攻撃

下ⓅⒼで投げちった。



投げ



中段攻撃

膝の後に投げを置いておくのは、投げ返されても投げ勝ってもいいように仕組まれたことなので、怖いと思った時にはしゃがみバックダッシュで逃げるといい。嫌なようならしゃがみパンチで安定していこう（近距離ガード）。



中段攻撃



ニーアタック　START

エルボーバット



よろめくと後が怖いぞ。

ローナックル



止めるのは運が絡んでいる。

結構定番になってきたしゃがみⓅ。もちろん膝を出すと止まってしまうが、そのタイミングがずれたりすると膝にも一方的に勝つ場合がある。それは、どのフローチャートのものでもそうなので覚えておくとり便利きわまりない。

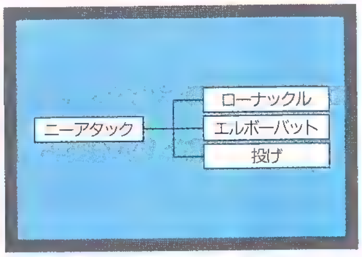
ひざでいけー

膝をガードした後は、アキラ、影、ラウなどの返せるキャラなら（他にも返せる奴はいるが）素直に返したほうがよい。

このフローチャートは、主に膝を返せないキャラ用に作られた物であり、本当はガードされた方がきついシチュエーションにもっていかれるのだ。考え方では膝の後にはこうフォローしてくると考えてくれ。止めるのは意外と楽な方だぞ。



投げにいくか中段でいくか迷うところである。

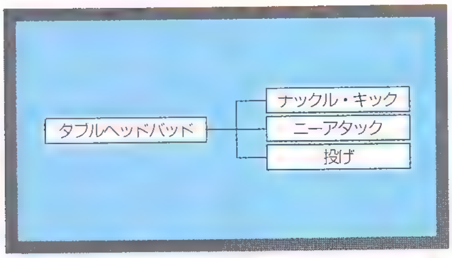


本当の頭突きの力

ダブルヘッドバットはミスって止まってしまっても、先にジェフリーの硬化が解けるので有利なのはジェフリーである。また、ジェフリーの連携の中ではこれが一番強い連携だろう。この連携をやられたら、とりあえずはしゃがみバックダッシュをすると投げも膝も入らず安定できる。覚えておこう。



しゃがパンは絶対ダメ。下手するとマシンガンニーを食らうこともある。





この技でこられたときは、実をいうと影のⓅⓀでも返すことができない。やられた場合は、あせらずにガードを固めているしかないだろう。もちろん、しゃがみバックダッシュで逃げようと試みるのはいいアイデアである。

ガード

あ〜あ泥沼…。



投げ



中段攻撃

相手の膝を恐れ、なおかつ中段蹴りを恐れているときに食らう。どちらがいいとはいいがたいが、もう一度ダブルヘッドバットを食らわないように気をつけてほしい。後、この時にしゃがみバックダッシュで膝と投げを回避することができるぞ。



ⓅⓀ（軽量級のみ）

START



ダブルヘッドバット

ナックル・キック



結構消極的だがきくぜ。

ニーアタック



浮かされても最悪である。ガーンどうしょ〜っ。

最終兵器的な膝攻撃。この膝は影などのパンチの早いキャラならⓅⓀ。そうでないキャラならしゃがみダッシュで逃げることが可能である。しかし、もしもしゃがみパンチを出してしまった場合は、最悪でカウンターのガンニーを食らうことがある。

STOP THE RUSH



VS KAGE

動きは単純だが、一つ一つの技スピードがとても速く、対処しきれない連携技。どうすれば自分にとって有利にできるのか？ベストな連携止めを挙げていこう。



中段蹴りに対し、わずかに技の出が早い肘打ち。
出の早い立ちⓅも間に合わず、基本となる返し技は存在しないのだ。だが、肘打ちその物のリーチが短く、しゃがみ下がり、もしくはしゃがみバックステップをすることによって回避可能。

立ちⓅorしゃがみⓅから繰り出される中段蹴りは返すことができないと思い、ガードしがちになる。中段蹴りの攻撃発生時間は遅く、Ⓟをガードしたらすぐ ⓅⓀを入力すれば簡単に止めることができる。下Ⓟをカウンターでくらったときは潰される。

初めの立ちⓅ、しゃがみⓅから側弾という連携はあまり使用されない。
技の出も早すぎるために返し技が無いが、側弾モーションに限り投げ判定が存在するので何も考えずに投げに行く（リスクがあり、すすめないが）。

立ちⓅ、しゃがみⓅをスカした瞬間に早い中段を出せば簡単に旋蹴りを止められる。
だが、旋蹴りにはスキがあり、ⓅⓀで反撃できるので、とりあえずガードするのも１つの手段。
しゃがみバックステップもそれなりに使える。

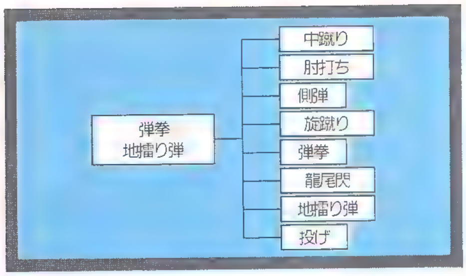
接近時に下Ⓟ、立ちⓅをスカしてからの龍尾閃は下Ⓟを出せばカウンターで止めて、相手は後を向いたままの状態になる。
下Ⓟをくらったり、ガードしてしまった場合は素直にしゃがみガードしないと龍尾閃を食らってしまう。

立ちⓅから更に立ちⓅといった動きはないので、下Ⓟから弾拳の限定だ。
下Ⓟガード後、素直にそのましゃがんでよけて、スカした所を投げれば良い。
または下Ⓟガード後に下Ⓟを出せば、簡単に止まる。

立ちⓅからの地擂り弾は止めることができず、ガードをするしかない。ちなみに立っていればスカる。下Ⓟ、下Ⓟと連続の場合は１発目をスカして、パンチの戻りと同時くらいに肘を出せば２発目の下Ⓟを潰し、よろめかすことが可能だ。

下、上段の単発パンチからの投げ狙いは技を出せば、とりあえず投げられはしない。
しゃがみダッシュしながら投げを狙う相手が多数いるが、中段攻撃を出せば当たるが、投げが早く、止められないときがあるので下Ⓟが安定。

Kage



カゲならではの連携 しゃがみⓅスタート

立ちⓅorしゃがみⓅからの連携フローチャートがあるが、まずはしゃがみⓅからよく使われる連携を考えよう。

連携の種類はいくつもあるが、実際にやってくるのは強い技で、3通りくらいだ。

カゲが下Ⓟを出すときは大抵、返し技をくらいにくい肘などがガードされたときである。



下Ⓟは立ってスカすのが定石と考えろ!!

そこから下Ⓟ龍尾閃などの二択を仕掛けてくる。

下Ⓟを出してくるときは、起き攻め以外のとき必ず立っていればスカすことのできる間合いである。それをしゃがみガードしてしまうと、そのあとの連携止めで下Ⓟを出しても、ガードした分の時間を損して肘などでよろめかされてしまう。

だから、こういった下Ⓟを出してくる状況をまず覚え、必ず立ちガードでスカすことを覚えてほしい。

目の前で下Ⓟをスカしてしまえば、次の連携は全キャラ下Ⓟで止められるからである。

この内容説明は中級者まで。この先は上級者レベルの説明をしよう。

上手になってくると必ず、下Ⓟがスカッたあとに中段攻撃の技を出しても、カウンターで止められるということを知っている。

そこで、下Ⓟ、下Ⓟと連続で出してくるようになる。こういう状況は早目に気付かないとかなり苦しい展開になってしまう。

下Ⓟ、下Ⓟと連続で出され、2発目をガードしてしまうと結局また二択が待っているのだ。

しゃがみ投げを持っているキャラは下Ⓟをガードすることは考えず、スカして投げることだけを考えていれば、下Ⓟからの連携は全て防げる。

問題はしゃがみ投げを持っていないキャラだが、アキラなら当て身を狙うのも一つの手だ。他は下Ⓟを立ってスカし、連携がくるときを考え、下Ⓟで止めるしかない（普通は下Ⓟ2回から肘などがきやすいので覚えておくと良い）。

カゲならではの連携 立ちⓅスタート

カゲはどちらかと言えば、立ちⓅよりも下Ⓟからのほうが連携が出しやすく、狙いやすい。

カゲが立ちⓅを出してきたときは、必ずと言っていい程ⓅⓀキャンセルの立ちⓅなのでスキがない。

立ちⓅからの連携は中段6割、投げが3割、下段が1割と考えておいてほしい。

なぜなら、ⓅⓀキャンセル



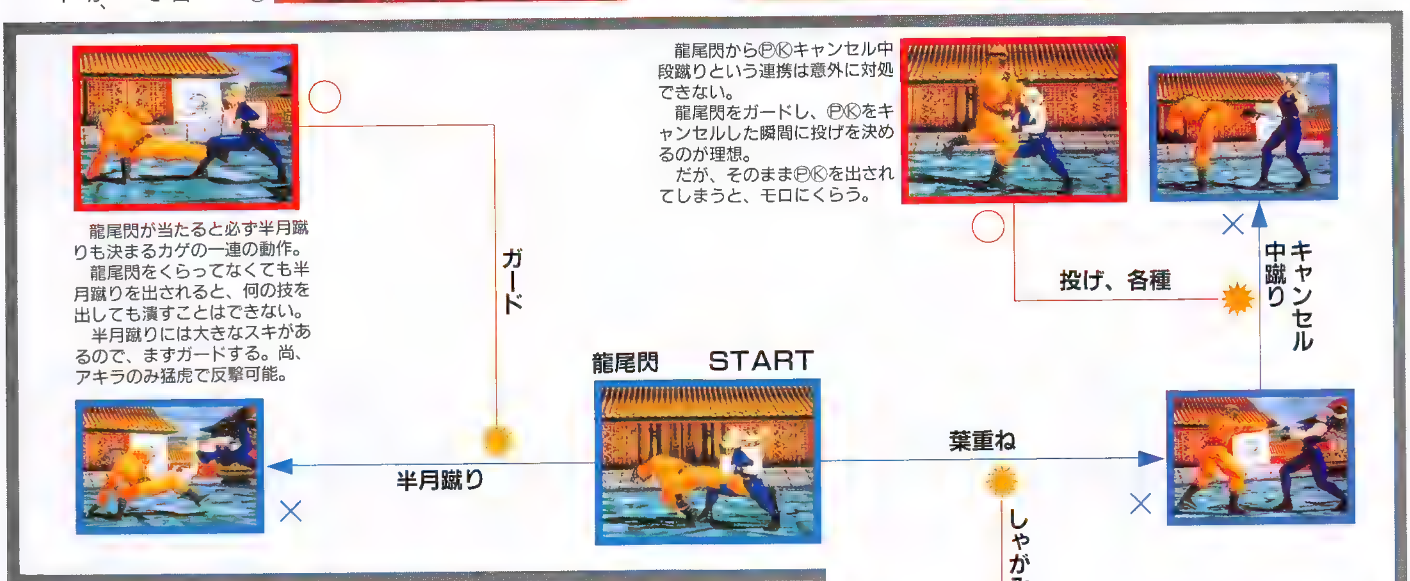
ⓅⓀキャンセルから龍尾閃をやると…。



こうなるんだな。だから立ちⓅからの下段は気にしない。

から下段の龍尾閃は非常に出しづらく、すぐ側転になってしまうからだ。

立ちⓅから龍尾閃は出るが、大抵遅いので慣れればガードできる。

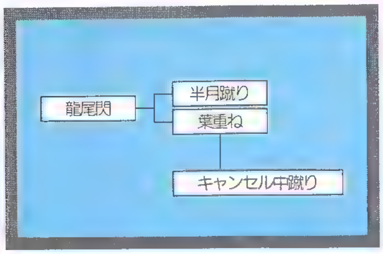


龍尾閃からⓅⓀキャンセル中段蹴りという連携は意外に対処できない。
龍尾閃をガードし、ⓅⓀをキャンセルした瞬間に投げを決めるのが理想。
だが、そのままⓅⓀを出されてしまうと、モロにくらう。

龍尾閃が当たると必ず半月蹴りも決まるカゲの一連の動作。
龍尾閃をくらってなくても半月蹴りを出されると、何の技を出しても潰すことはできない。
半月蹴りには大きなスキがあるので、まずガードする。尚、アキラのみ猛虎で反撃可能。



龍尾閃を近い間合いでガードした場合、下Ⓟまたは立ちⓅで動きをカウンター止めできる。
しかし、間合いが遠いと立ちⓅが逆にカウンターで止められるので注意。
尚、重量級は立ちⓅが遅いため、下Ⓟのほうが良い。



龍尾閃後はあまり気にしなくても良い？

下Ⓟからよく繰り出される〝龍尾閃〟。

実は龍尾閃ガード後はしゃがんでいるのが超安定。なぜなら、背後攻撃の中に中段攻撃となるのが一つ〝背龍爪〟という、すごく技の出が遅いものだけだからである。

しかし、それではツマラナイし、何も始まらない。それに、振り向きⓅⓀキャンセル

からのバリエーションが多少あるのだ。

龍尾閃後、走って逃げる相手は、背後投げを狙えば必ず決まる。

だが、ここで読み合いが必要とされる。半月蹴りだ。

龍尾閃ガード後、どんなに早く投げ入力をしても、絶対に半月蹴りで潰されてしまうのだ。半月蹴りをガードさえできれば、硬化時間が長いので反撃ができる。

他にも、振り向きⓅⓀキャンセルからの投げと中段攻撃の2択も存在する。

一応全キャラ、ガード後に下Ⓟを出せば振り向きⓅを潰すことができる。



龍尾閃ガード後は…



全キャラ下Ⓟで振り向きⓅを潰せる。でも半月蹴りには負けてしまうぞ。

重量級はパーティカルアッパーを合わせて浮かすことも可。

基本的に半月蹴りは龍尾閃が当たったあとでないと出してこない。走って逃げられるか、振り向き攻撃をしてくるかの2通りを考えておこう。

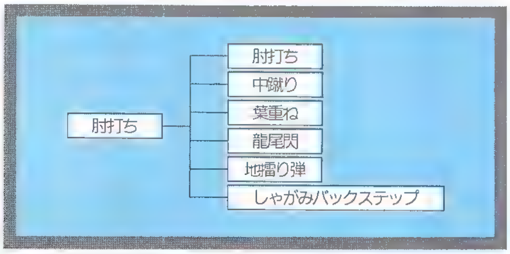


実は一番重要？肘打ちからの連携

カゲがメインとして使う技"肘打ち"。

基本的にガードした側が投げと打撃による2択を仕掛けることができるのだが、その2択を回避する連携（読み合いだけど）が幾つもある。

肘のあとの地擂弾は肘でよろめかすこと。肘がないキャラは中段蹴りで良い。だが、たまにパイやアキラの中段蹴りは下Ⓟとの当たり判定上、相殺し、スカることがあるので注意。





たまにあるんだよね。下Ⓟと中段蹴りの相殺が…。

Kage

重量級は立って下Ⓟをスカし、しゃがみ投げを決める。

肘打ちをガードされたカゲは、下Ⓟ、しゃがみバックステップを大抵やってくる。

下Ⓟは肘でOKだが、しゃがみバックステップには当たらない。中段蹴りがベストだ。

ここでもかなりの読み合いがあるということを感じとれるだろう。

では、重量級メインで説明しよう。

肘をガードしたら、上手なカゲは立ちⓅor肘をやってくる。肘はスプラッシュ入力をするとよろめくからである。立ちⓅは膝蹴りを止めることができるからなのだ。



肘ガード後に膝を出しても、しゃがみバックステップでよけられる。



同じく、膝を出したが、Ⓟの方が早いために止められるのだ。

これくらいのカゲを対処するのは一つ、しゃがみバックステップがベスト。どちらもスカしたのを確認して反撃だ。

肘打ち後の龍尾閃。これもまたイヤな連携の一つである。

肘を近い所でガードすれば、下Ⓟで止めれるのだが、ほんの少しでも遠いと下Ⓟが当たらず、くらってしまうことになる。



肘のあと下Ⓟで龍尾閃を止めた瞬間だ。カゲが後ろを向いてる。

意外に安定するのが昇り蹴りなのだが、読み違い、ミスったときのリスクがあまりにも大きいのでどうか…。

結果としては肘打ちのあとは下Ⓟを出せば、ほとんどの技が止められる。

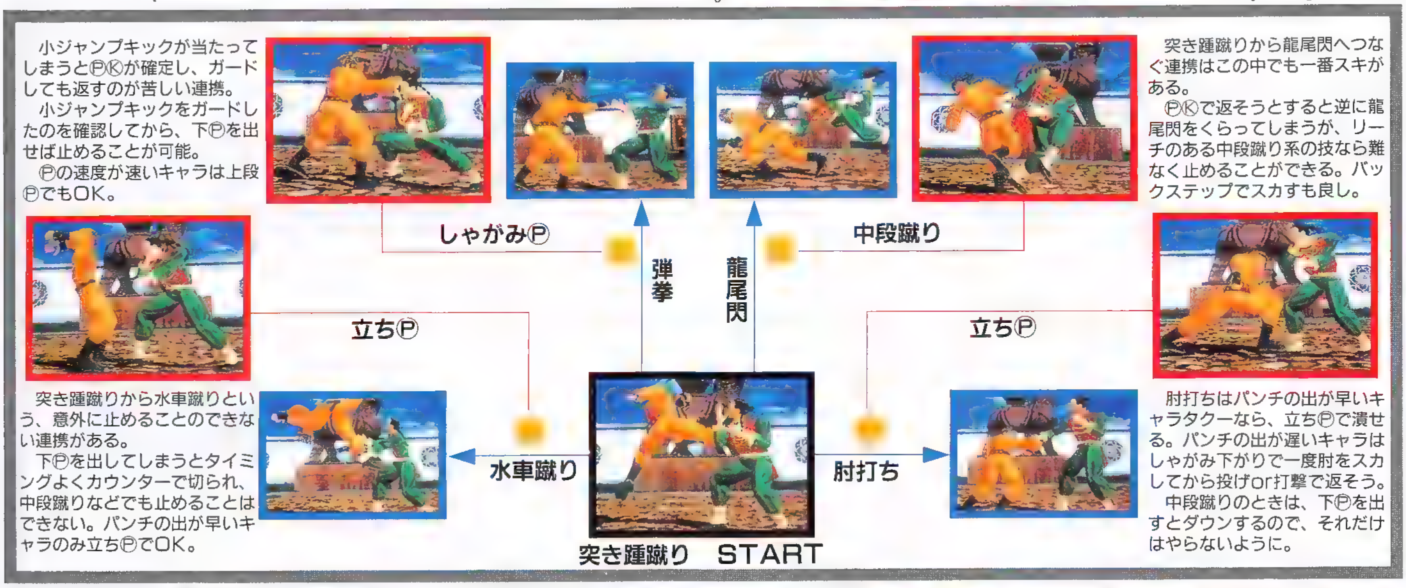
だが、カゲ使いとしては下Ⓟを誘うための肘打ちとも言えるので、毎回下Ⓟを出すのはおすすめしないぞ。

アキラは躍歩が有効。下Ⓟカウンターに注意。

ラウ、カゲ、ジャッキー、シュン、リオンは肘、中段蹴りがおすすめ。

重量級は投げor膝が一応有力候補だ。

カゲの動きを割合で言うと、地擂り弾が4割、しゃがみバックステップ、中段蹴り、龍尾閃が2割ずつ。と頭の中に入れておくと、意外に参考になると思う。



突き踵蹴りから龍尾閃へつなぐ連携はこの中でも一番スキがある。

ⓅⓀで返そうとすると逆に龍尾閃をくらってしまうが、リーチのある中段蹴り系の技なら難なく止めることができる。バックステップでスカすも良し。

小ジャンプキックが当たってしまうとⓅⓀが確定し、ガードしても返すのが苦しい連携。

小ジャンプキックをガードしたのを確認してから、下Ⓟを出せば止めることが可能。

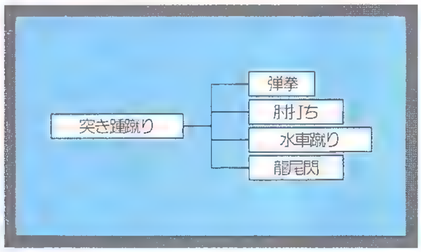
Ⓟの速度が速いキャラは上段ⓅでもOK。

肘打ちはパンチの出が早いキャラタクーなら、立ちⓅで潰せる。パンチの出が遅いキャラはしゃがみ下がりで一度肘をスカしてから投げor打撃で返そう。

中段蹴りのときは、下Ⓟを出すとダウンするので、それだけはやらないように。

突き踵蹴りから水車蹴りという、意外に止めることのできない連携がある。

下Ⓟを出してしまうとタイミングよくカウンターで切られ、中段蹴りなどでも止めることはできない。パンチの出が早いキャラのみ立ちⓅでOK。



起き攻めでよくやるね、これ

普通はあまり使えないと思われる"突き踵蹴り"。

たしかに、通常時ではそれ程の強さを発揮しない。強さが出るのはダウンしてしまったあとの起き攻めだ。

突き踵蹴り連携の中では投げはほとんど考えなくても良い。

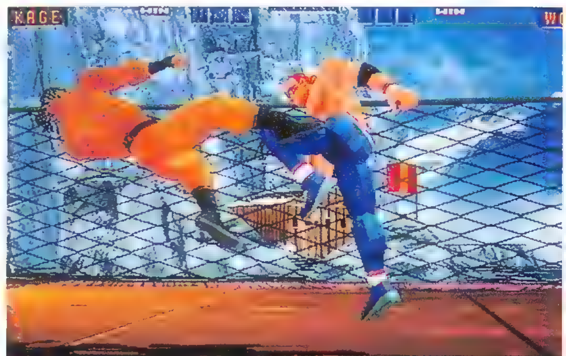
なら立ちガードで安定と思いきや、龍尾閃が潜んでいるのである。

龍尾閃は突き踵蹴りからだと技の出が遅いのでバックステップでかわすのが無難。

突き踵蹴り、水車蹴りという連携もあるが、絶対にやってはいけないことがある。それは、全キャラに言える"下Ⓟ"だ。まともに水車蹴りをくらうのでやらないように。

中量級は立ちⓅ、もしくは肘で潰す。重量級はガード後に投げを決めても良いが、膝蹴りを出すと、中途半端に浮かすこともできる。

突き踵蹴り、ⓅⓀは突き踵蹴りが当たればⓅⓀもつながるという技。ヘタに中段で返さず、下Ⓟで止めてから自分の流れに持っていこう。



突き踵蹴りからの水車蹴りは膝で「ドッカーン」。変な浮きだ。

それに対応しているのが肘打ち。

突き踵蹴り後の肘打ちは下Ⓟを出してしまうと、よろめかされてしまう。

カゲと同じ、速いパンチを持ったキャラは立ちⓅでOKだが、遅いキャラクターはひとまずガードしてから二択で攻めよう。

基本ができればカゲなんてヨ・ユ・ウ

いろいろと連携止め説明をしてきたが、固有技に対しての返し技はキャラによって異なるわけだが、連携に対しては下Ⓟやしゃがみ下がりなどといった、特にキャラによる変化はあまり無い。

連携に対して、どの技が有効なのかを考えながら闘えば、カゲはなんてことないのだ。

あとスピードに追い付ければの問題だけど…。

STOP THE RUSH VS SHUN



じじいの連携は、出が遅いもの多いが、中段や下段をすかすなど特殊な技が多く他キャラの対応と少し異なる。しかし注意さえすれば潰せるものばかり…。(泣)

舜帝固有の龍尾脚などの中段攻撃は、側端脚よりもさらに下段攻撃がすかりやすい性質をもつものばかりなので、しゃがみⓅがすかったとしてもしゃがみⓅで止めようとしないこと。立ちⓅか出の早い中段で潰そう。ガード後、投げを決めてもいい。









舜帝のしゃがみⓅ又は立ちⓅから出される側端脚は、しゃがみⓅがすかったとしても、しゃがみⓅで止めようとしないこと。側端脚は下段をすかす性質があるため、潰される可能性があるからだ。止めるなら立ちⓅか出の早い中段で潰そう。

○ 立ちⓅ、中段攻撃、ガード

○ 立ちⓅ、中段攻撃

下段避け中段攻撃

側端脚

月牙叉撃は、舜帝の技の中で数少ない大ダメージにつながる技なので、使用頻度は高い。しかし、技自体の判定が出るのがおそく、舜帝のしゃがみⓅがカウンターであたらない限り上、下段Ⓟや出の早い中段攻撃で楽に止められる。ナムーッ





しゃがみⓅ（立ちⓅ）から翻身連尖脚（⇩Ⓚ+Ⓖ）を出す割合はかなり低いが、舜帝の連携を中段攻撃で潰し始めると使ってくることがある。しかしこの技をくらっても痛くもかゆくもないので同情する。立ちⓅで潰すといいだろう。

しゃがみⓅ、立ちⓅ、中段攻撃

立ちⓅ

伏挑撃



× 月牙叉撃



START

翻身連尖脚 ×



投げ

× しゃがみⓅ中段攻撃 ○





舜帝の投げは、2種類共、しゃがみ状態から出せるため、立ちⓅなどで潰そうとしても投げられるかしゃがみⓅで潰されてしまう。投げを潰すためには、しゃがみⓅ（投げ返しも考えて⇩Ⓟ+Ⓖで）か出の早い中段攻撃がベストといえよう。

じじいの連携も他キャラと同じく、下Ⓟ（上Ⓟ）からの中段、下段、投げといった連携で攻めてくる。

ここでは、下Ⓟ（上Ⓟ）↓中段攻撃といった連携に的を絞り、それぞれの止め方を考えてみよう。じじいが苦手という人、必見！。

- 伏挑撃 挑撃
  - 側端脚
  - 龍尾脚
  - 月牙叉撃
  - 翻身連尖脚
  - 単避挑撃
  - 倒脚
  - 投げ

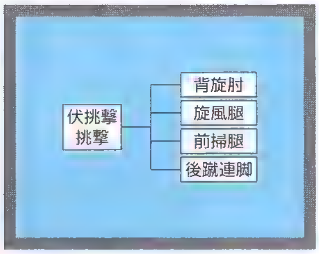
しゃがみⓅで止めようとするな。中段で潰せ！

じじいの中段攻撃の中には、数多くの下段攻撃をすかす技が含まれている。よってサラ、カゲがよく使う、相手の連携を下Ⓟで潰し、そのカウンターにⓅⓀやコンボサマーを入れる戦法や、他キャラでも、とりあえず下Ⓟで止めてといったことがやりずらく、「なんかイヤだな」という人も多いと思う。その上いつもなら相手の下Ⓟがすかる状況（肘、アッパーをガードさせたあと）もなぜかじじいだけ当たってしまいペースを乱されることもあるだろう。こうしたことからもじじい戦に限っては連携止めに下Ⓟは使わないようにしよう。

では、具体的に何をすればよいのか？ 簡単に言えば、「とりあえず中段」。立ちガードで近づき、じじい下Ⓟを見たら（当たってもよい。正しカウンターは×）中段キックかヒザをかましてやろう。(上Ⓟもよいが他の連携止めも兼ねて）ガード後の投げを狙うよりもローリスクで大ダメージを与えられるはずだ。



下Ⓟが当たってもかまわずに。「パピーン」南無阿弥陀仏…。



ボーッとつっ立ってんな。ガードよりも打撃で潰せ！

じじいは他キャラよりも下段で使える技が多いといえよう。そのうち、下Ⓟからの連携で使う下段攻撃は、2、3種類なのだが、これがまた、いやな攻撃ばかりだ。

ここでは、下Ⓟ→下段攻撃という連携について返し方を考えてみよう。



伏挑撃 START

後蹴連脚



×

立ちⓅ、中段攻撃



○

しゃがみⓅから後蹴連脚という連携は、下段から入るため、決まりやすく相手のガードをゆさぶる上でもよく使われる。しかし、しゃがみⓅを見てから（当たってもよい）立ちⓅや中段攻撃で余裕で潰せるので冷静に対処したい。

中段避け下段攻撃



×

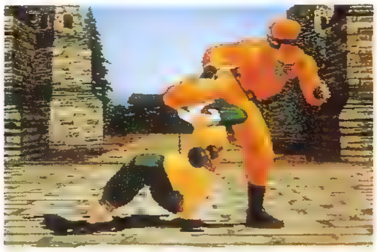
中段Ⓚ、膝



○

しゃがみⓅからの旋風掃腿と前旋掃腿は、重量級ならヒザですかして、しゃがみ投げが入る。それ以外のキャラは、中段キックで潰すことができる。背旋肘の場合、重量級の対応は、同じだが、それ以外のキャラは、手を出さない方がいいだろう。

下Ⓟ（上Ⓟ）からの後蹴連脚は、技の出も早く、見切ってガードするのは不可能に近い。この技は、下Ⓟ（上Ⓟ）を見たら（カウンター以外ならOK）中段攻撃で潰すことができるのだが、じじいのもう一つの連携である背旋肘の場合、アキラ、重量級以外のキャラが中段キックなどを出すとすかって逆にダメージをくらうので、ワンパターンで潰すより、バックステップ後に中段キックを出すなどして変化をつけることが大切だ。



これがスカっちゃうんだよ。

じじいの下Ⓟ→三択という連携は、そのほとんどが中段を出しておけば潰してしまうものばかりだ。

投げに注意しつつ、立ちガードで間合いをつめていってプレッシャーを与えていけば、じじい側は、下Ⓟからの連携をしたくなるものだ。

そうすれば、おのずとチャンスは転がり込むので、潰していけるはず。

そうするとじじい側は、しゃがみⓅのあと、バックダッシュやしゃがみバックダッシュを使って、こちらの連携止めの中段攻撃をすかそうとしてくるだろう。こうなるとプレイヤーの読みにかかってくる。

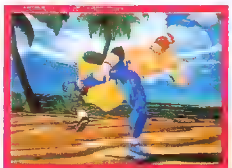


背旋肘 START

側中脚



中段攻撃、しゃがみ投げ



○

このじじいの連携は、割と初心者にみられがちで、この他に月牙叉撃をしてくる場合もある。これは、背旋肘をガードしたあと、ついしゃがみⓅを出してしまう人がよくひっかかる。手を出すなら中段攻撃を出そう。潰せるはずだ。

バックダッシュ



×

中段蹴り



○

背旋肘をガードしたあとというのは、つい中段キックを出してしまいがち。しかしタイミングが少しでも遅いとすかされて月牙叉撃や投げの的となるので注意しよう。しゃがみ投げは、じじい側が何もしなければ入れることができる。

背旋肘



×

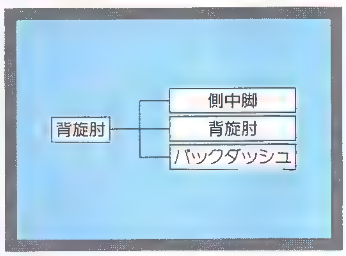
キャラ限定中段攻撃



○

背旋肘から背旋肘という連携は、重量級とアキラ以外は中段キックなどで潰そう。

背旋肘は中段攻撃をすかす性質があるが、この場合確率は低い。アキラは羅歩などで潰し、重量級は、ヒザですからしたあと、しゃがみ投げが入る。



じじいの連携の中で、何かと使われることの多い背旋肘。当然、ガードする場面が多く、背旋肘後の攻防は、じじい戦において一つのカギを握っているといえよう。

背旋肘ガード後の読み合いを制せ！

背旋肘のガード後は、しゃがみ投げを持つキャラは、じじい側が何も手を出さなければ、しゃがみ投げを決めることができる。

それ以外のキャラは、読み合いということになる。

しかし、じじい側が背旋肘後にとりがちな行動は、ガード以外ほとんど中段攻撃で潰すことができる。正しガード後、素早く反応しないとバックステップでかわされ投げなどを入れられてしまうので気をつけよう。

背旋肘後にもう一度背旋肘は、中段をすかす条件が厳しいので、くらってしまってもあまり気にする必要はない。

背旋肘後の連携を潰し始めるとまずガードで固まっているので、立つのを待って投げてやろう。



START

挑腕僚拳・側端脚



中段攻撃 ○

側端脚や挑腕僚拳のあとに、中段攻撃をつないでくるという連携は、あまり使わないが、投げ対策にたまに仕込んである時がある。しかしこれは、中段キックなどで簡単に潰せるので、じじいの技をガードしたら投げよりも打撃の方がいいだろう。



伏挑撃 ×



中段攻撃、しゃがみ投げ ○

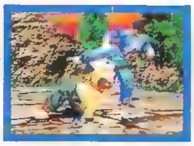
挑腕僚拳、側端脚後の伏挑撃（しゃがみⓅ）は、全キャラ肘、中段キック、ヒザなどで返すのが望ましいが挑腕僚拳に限り、そのあとに出されるじじいのしゃがみⓅはすかるので、しゃがみ投げを持つキャラは、しゃがみ投げを決めたいところだ。



中段攻撃 ○



中段攻撃 ×



背旋肘 ×

じじいは、側端脚がガードされたあと、投げ対策で背旋肘をつなげてくる場合がある。しかしこの連携は、中段攻撃で潰せるので、じじいの側端脚、挑腕僚拳をガードしたら、中段攻撃を出そう。重量級はヒザのあと、しゃがみ投げを決めよう。

- 挑腕僚拳 側端脚
  - 中段攻撃
  - 背旋肘
  - 伏挑撃
  - 向側前避
  - 向側後避
  - バックダッシュ

じじいの連携に数多く含まれる側端脚と挑腕僚拳だが、当然じじい側もガードされたあとの連携を何パターンか用意してくる。



伏挑撃がすかったら、



「フガーッ!!」

投げ回避に使ってくる下Ⓟ（伏挑撃）は、中段で潰してやろう。あと挑腕僚拳後の下Ⓟは、すかるのでしゃがみ投げを入れることができる。

側端脚後の下Ⓟもすかる条件があるが、しゃがみ投げを狙うのは難しいので、中段で返そう。

同じく背旋肘をつなげてくる場合も投げ回避として使われる。

けれども、せっかく読み勝って中段攻撃を出しても逆にすかってダメージを与えられてしまうこともあると思う。

こういう場合、こちらの出す中段攻撃が遅いときがほとんどだと思うので、じじいの出す技をガードしたらすぐに出してやろう。

これでじじいのとる行動は、ガード、上Ⓟ、移動よけといった行動が残されているが、まずガードしてくると思うので投げが有効だ。

投げにいく場合は、しゃがみダッシュ（⇨⇩➘）で近づこう。こうすることによって上Ⓟにも対応できるので、覚えてほしいテクニックだ。



こういう感じで近づく。「Ⓟは当んないぜ。」



向側前避　START



投げ ×



立ちⓅ、中段攻撃 ○

向側前避からの投げというのは、なかなか反応できないものだが、たいがいバックステップで距離をとってから近付いてくるので、中間距離になったら注意しよう。近づいてきたら、立ちⓅが中段攻撃で潰すことができる。



立ちⓅ、中段攻撃 ○



中段攻撃 ×

向側前避から中段攻撃という連携も投げの場合とまったく同じ対応で止められる。向側前避からの二択は、とりあえず中段攻撃を出しておけば間違いないだろう。くれぐれもあせってしゃがみⓅで止めようとしないこと。

- 向側前避
  - 側端脚
  - 単避跳撃
  - 挑腕僚拳
  - 投げ

高速じじいステップを見切るのは至難のワザ!

じじいの連携の中でも対応するのがきつい向側前避からの二択攻撃。

主にバックステップから繰り出されるのだが、かなり素早いため、それだけに的を絞らないと対応するのは、難しいだろう。

じじいが少し間合をとりだ

したら移動の連携をしかけてくる可能性が高いので、移動のモーションを見たらⓅⓀなどで止められるようにしよう。



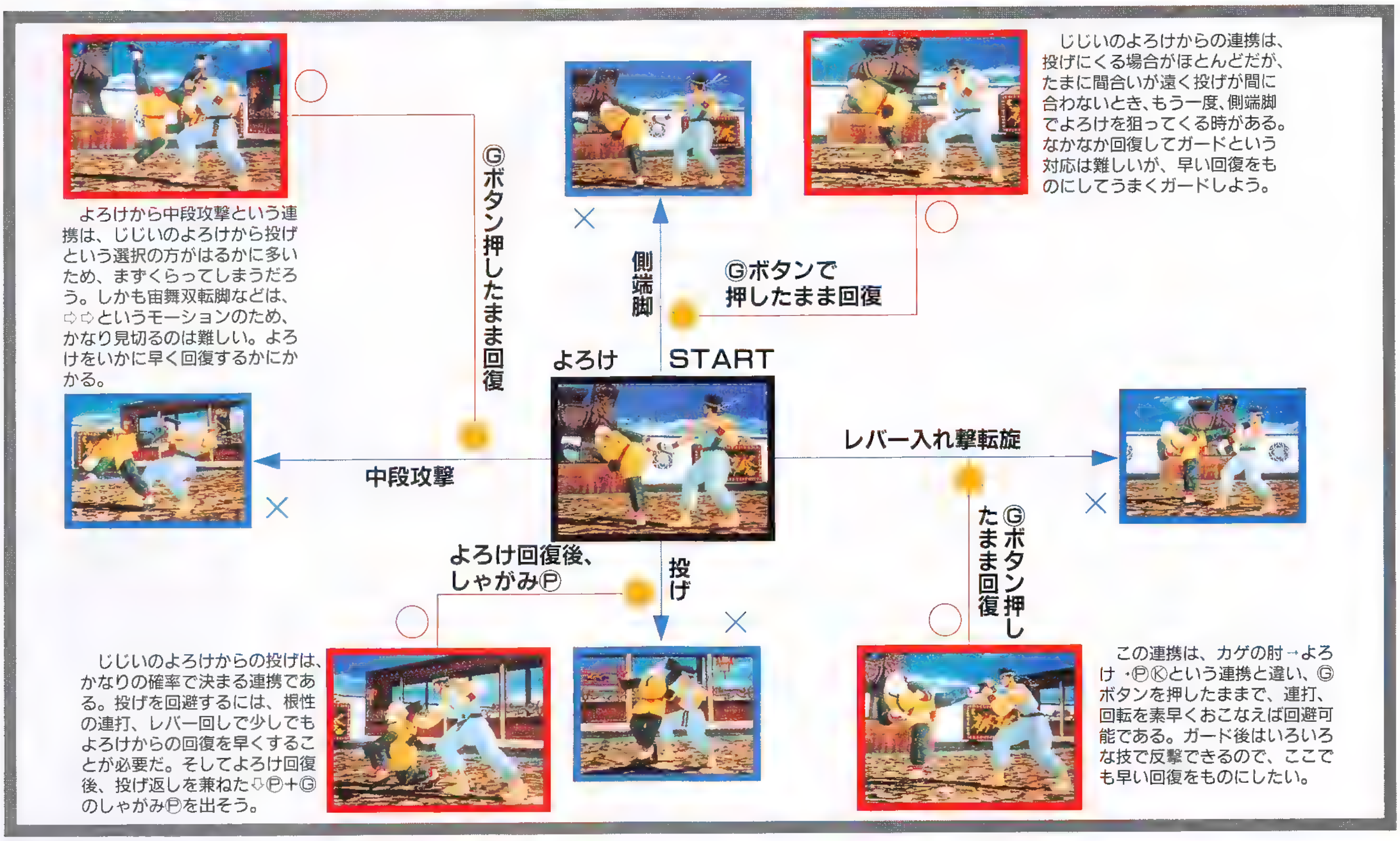
サッとひいて



ササッと近づいてくるので



すかさずⓅⓀなどで潰そう。（きついぞ！）

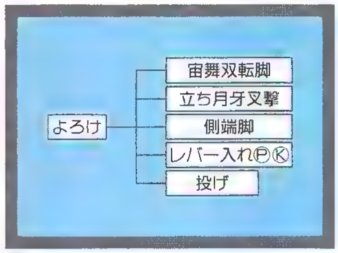


じじいのよろけからの連携は、投げにくる場合がほとんどだが、たまに間合いが遠く投げが間に合わないとき、もう一度、側端脚でよろけを狙ってくる時がある。なかなか回復してガードという対応は難しいが、早い回復をものにしてうまくガードしよう。

よろけから中段攻撃という連携は、じじいのよろけから投げという選択の方がはるかに多いため、まずくらってしまうだろう。しかも宙舞双転脚などは、⇨⇨というモーションのため、かなり見切るのは難しい。よろけをいかに早く回復するかにかかる。

この連携は、カゲの肘→よろけ・ⓅⓀという連携と違い、Ⓖボタンを押したままで、連打、回転を素早くおこなえば回避可能である。ガード後はいろいろな技で反撃できるので、ここでも早い回復をものにしたい。

じじいのよろけからの投げは、かなりの確率で決まる連携である。投げを回避するには、根性の連打、レバー一回しで少しでもよろけからの回復を早くすることが必要だ。そしてよろけ回復後、投げ返しを兼ねた⇩Ⓟ+Ⓖのしゃがみⓟを出そう。



じじいの連携には、下段攻撃が多く含まれているので、しゃがみガードが多くなり、よろかされる時がどうしても多くなりがちだと思う。



「やべえ、よろけちまった」。しかし、じじいのよろけからの連携は、どれも回避可能なので、きちんと回復さえしていれば技をくらうことはない。

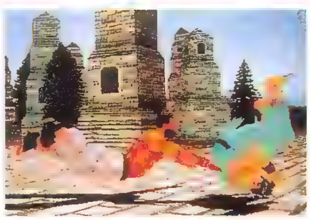
回復さえすれば、よろけても恐くない！

よろかされた時の回復方法だが、Ⓖボタンを押したまま、Ⓟ、Ⓚボタンを連打、同時にレバーを素早く回転させる。とりあえず、この回復方法が早く立ち直れて、次の攻撃にも対処しやすい。

よろけ回復後、じじいのとるそれぞれの連携についてだが、手を出すよりも、投げを警戒しつつ立ちガードして、投げにきたなら、⇩Ⓟ+Ⓖの投げ返しを兼ねた下Ⓟを目押しするというのが理想なのだが慣れないとうまく対処できないので練習あるのみだ。

●オマケ 魂の回復

浮気の多い今日このごろ。EXのちゃっきいアキラにジェフリーで乱入し、カウンタースプラッシュを決めた後、「あとひと踏み」というところで何とヘッドスプリングが炸裂、かかと暴発。二発止めアキラスペシャルをぶち込まれてボコボコ…。



〝できる〟奴は回復も早い。でもこれ無理でしょ普通は…。

浮気は、いけない。

STOP THE RUSH



VS LION

あまりラッシュの多くないリオンだが、下統捶や騰撃連捶を出してからの連携がけっこうキツイので、どの技で返せばいいのか、しっかり覚えよう。







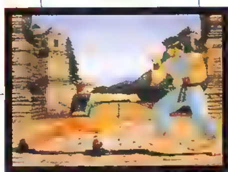
























弾腿は、リオンのメイン武器であるがゆえに、非常に多い連携だ。しかし、弾腿は攻撃発生時間が遅いため、下Ⓟをくらっても、かまわずミドルを出せばつぶすことができる。
下Ⓟでも止めることはできるが、反応が遅れるとくらう。

しゃがんでいればよろけるので、かなりヤバイ。

姿勢の低いリオンにはあまり肘を使わない。

下統捶（下Ⓟ）からの穿弓腿は、相手がミドルキックを警戒しているときに、リオンがよく使う連携で、くらってしまうとかなり痛い技だ。
止め方は、下Ⓟでいいが、しゃがみガードしたあとは投げがきまるので、ガードした方が得。

下統捶→盤肘は、リオンの連携の中で一番安全な連携なので、最後の一撃などには、よく使ってくる。
この投は、立ちⓅ系の技で止めることができるが、下Ⓟでも反応が早ければ止めることができる。

リオンの下段攻撃で、よく使われるのが後掃腿だ。
この技は、下Ⓟで止めることもできるが距離によっては止めることはできない。
しゃがみガードをすれば、その後にⓅⓀや投げがキマるのでこっちの方が良いときもある。

後掃腿は判定が低いので肘はまずい。

盤肘は安定した技なので立ちガードしたい所。

つられて下Ⓟを連打するのはさけよう。

下統捶→投げ、または下Ⓟ投げと言われる全キャラ有効な連携であり、リオンも例外ではない。投げは、技を出していれば、くらうことはないが、別の技を警戒してなかなか止めることができない。投げが多い相手には気をつけよう。

ミドルを警戒するのもいいが、立ちガードでは…

リオンの下Ⓟにつられて、下Ⓟを出すと、旋風腿につぶされて、ダウン攻撃という場面がけっこう多い。
この技は、立ちⓅ系で止めることができるのが、早めに反応しないとキビシイので、見てから立ちガードするのがいい。

うかつにミドルや肘を出さないこと。

ヒットアンドアウェイの多いリオンと戦うときは、むりに技を出すのはキケンで、特にミドルや下Ⓟには注意したい。
リオンと戦うときは、このバックステップを頭に入れていれるように心がけていよう。

下統捶	弾腿
	穿弓腿
	盤肘
	後掃腿
	旋風腿
	投げ
	バックステップ

リオン側の攻撃連携

リオンというキャラは、アキラやラウなどの爆発的な押しができるキャラではなく、引いては押して、押しては引くというヒットアンドアウェイで戦うのが一番良い戦法である。

しかし、技のスキが大きく、攻撃発生時間の長いリオンは、攻撃の連携を組み立てるのが難しい。よって、スキの少ない技から中心に連携を考えれば、攻撃の連携を上手に組み立てることができるはずだ。

さいわいリオンは下段攻撃が多いので相手のガードを中段と下段にゆさぶることができる。

だが、リオンの下段攻撃はあまりにもリスクが高すぎる。

例えば、穿弓腿や後掃腿はガードされると立ち投げが絶対キメられてしまうとか、後掃腿のほうは、さらに、ガードしたあとⓅ始動の技はすべて食らってしまうなど…あげればキリがない。

そんな中でこの技が有効になる攻撃の連携をあげて見た。

この連携が100%というわけではないが、2択、3択の状態にもっていけるので、かなり有効な連携だといえるであろう。



穿弓腿はガードされると、投げが確定。

リオン側としては、まずリスクの少ない技から試していくのが最良の方法といえる。

例えば、下Ⓟ→ミドルキックと出した場合、立ちガードされたら、次に下Ⓟ→穿弓腿、もしくは下Ⓟ→投げというように、次から次へと連携を変えていくのが良い。やたら下Ⓟの多い相手には、旋風腿(⇧Ⓚ)を出すなど、リオンで勝つには、**相手がどの技を使って自分の連携を止めているのかをいち早く知ること**が非常に需要なのだ。

リオンの下統捶からの連携の止め方

まず始めに、リオンの代表的な連携で下統捶からの技の止め方について考えを見よう。

リオンの下統捶(以下→下Ⓟ)は全キャラ中一番リーチが長く、チクチクと技を止められてしまうことが多いわけだが、そこからの連携はあまり強い方ではなく、リオンの下Ⓟのあとに、こちらも下Ⓟを合わせれば、大体止めることができる。キャラによっては、そこから一気に倒すこともできるので、しっかりリオンの連携を覚えてほしい。

●下統捶→弾腿(⇧Ⓚ)

リオンの王道ともいえるこの連携は、しゃがみガードしているか、遅めに技を出したとき以外くらうことはないのだ。

下Ⓟでも立ちⓅでも肘でもミドルキックでもヒザでもと、もうなんでも止めることができる。

リオンのミドルキックは、攻撃発生時間が16フレーム。



下Ⓟのあとのミドルは



何でも止めることができる。例えばDジョイント

16フレームというのは、重量級のミドルキックと同じ速さなので、これより速い技は、全て止めることができる。

ブライアント兄妹は、ジャックナイフ系とサイドフックなどで止めることができるなど、他のキャラでも止めることは簡単なので、この連携が多い相手には思いきって技を出そう。

●下統捶→盤肘

この連携は一番スキの少ない技で、返し技は少ない。

接近戦でリオンに下Ⓟを出されると、つい肘で反撃したくなるが、この連携は肘では返すことができない。

反応が早く下Ⓟを出すことができれば止めることはできるがキメ打ちでなければ止めることは難しい。

立ちⓅ系で止めることはできるが、リオンの下Ⓟ後に立ちⓅで返そうとするのはあまりに怖いのでオススメはできない。



盤肘を返すのは、難しい。

アキラは盤肘をガードしたあと、ⓅⓀを入れることができるので、ぜひ反撃したい所だ。

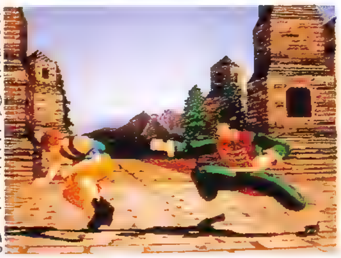
●下統捶→穿弓腿or後掃腿

この2つの技はリオンの強力な下段攻撃だ。

特に穿弓腿はダメージも大きく、なるべく返したい技だ。

この2つの技に共通しているのが、ガードしたら立ち投げが入るということ。このチャンスは見逃さないようにしたい。

返し技は多少異なり、穿弓腿は立ち技系以外であればほとんど止めることは可能で下Ⓟやヒザなども入る。ただ肘では止めることができないので注意したい。



後掃腿は下Ⓟでは止まりにくい。

後掃腿は、下Ⓟで止めることはほぼできない。キメ打ちであれば下Ⓟでも止めることはできるが実戦レベルでは止めるのはキビシイ。

ヒザを出したときはスカることが多いが着地したら投げが確実に入るのであまり問題はないであろう。

結果的に止めたときはいいが、ガードしたときには、確実に投げを入れるようにする。

●下統捶→旋風腿

下Ⓟで止まる連携の多いリオンだが、この技があるために、下Ⓟで反撃するのが恐い。



下Ⓟばかりでは痛い目にあう。

立ちⓅ系で止めることはできるが、ヒザを持っているキャラはヒザで反撃するのがベストで、当たれば空中コンボはまちがいない。

この連携は相手が使ってくるまで下Ⓟで他の技を止めるようにしていて問題はない。

●下統捶→投げ

ミドルキックや旋風腿を立ちガードして困っているときには投げをしてきやすい。

リオン側の心理で、ミドルをガードされる相手に投げてやろうという考えが出てくる。

投げの連携は、技を出していれば基本的に止めることができるが、突然投げにきた相手を見て止めることなど不可能なので、ねらって止めることはできない。相手の行動をよく見て、一回投げをくらってから、警戒する程度で良いと思う。



見てから止めることはできない投げ。

●下統捶→バックステップ

この連携は止めることはできないが、これはあきらかにリオンが相手の技をさそっているのだ。

ミドルを出してしまったら投げは確定だし、下Ⓟを出していても、ミドルで倒されてしまう。



バックステップより、その次を注意。

対応策としては、つられて技を出さないことだ。もし出すのであれば立ちⓅからのコンボ系ぐらいで、立ちガードしている方が安全といえる。

リオン側としては、ゆさぶりにひっかからない相手は非常に攻めにくいので、ガマンしてガードするほうが良い。

リオンが下Ⓟや騰撃連捶からミドルキックにつなげる連携は非常に多い。
対応の仕方は、リオンに惑わされず、下Ⓟなどのあとは、ミドルキックを出すのが意外といいのだ。下Ⓟでも止まるが反応が遅いとつぶされてしまう。



こういうときは、思いきってミドルだ。



肘ばかり出していると、ねらわれやすい。





騰撃連捶→盤肘の連携は距離によって違う対応のしかたがあり、肘が近いときは立ちガードで肘が遠いときは立ちⓅ系で止めるとよい。
反応が早ければ下Ⓟで止めることもできるが、遠いときはキケンなので注意すること。

中段蹴り

立ちⓅ系

弾腿

盤肘

リオン独特の移動技、斜前歩斜後歩。斜前歩を出してきたときは下Ⓟで止めることができるが、うっかりミドルや肘を出してしまったら投げをくらってしまう。斜後歩のときは、あわてず立ちガードがいいだろう。斜後歩のあとはミドルが多いし。



投げ、しゃがみⓅ



偸歩背掃手は、あまり有効な連続技ではない。
実は、立ちガードしている以外、立ちⓅ系や、下Ⓟで簡単に止めることができるのだ。
しかし、リオンが出すタイミングを1テンポ遅らせてきたら、下Ⓟでは止めることができない。

立ちⓅ、中段蹴り

騰撃連捶



ミドルの使い方はリオンには注意したい。

斜前歩、斜後歩



START

偸歩背掃手



なんでも止まるので立ちガードはマズイ。

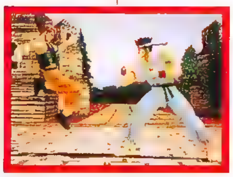
立ちⓅ系

旋風腿

投げ

立ちⓅ系

騰撃連捶からの旋風腿は、相手との距離が離れていても相手が下Ⓟを出せば当たる技なので、リオン側としては使いやすい連携だ。
返す側は、旋風腿を見てからガードすることもできるので立ちⓅで返す必要性はない。





近いときは旋風腿を狙っていることが多い。



立ちⓅで止まるが、つい立ちガードしてしまう。



投げの回避は、下Ⓟなど、とにかく手を出せば止めることができるが、意外に怖いものだ。
投げを止めるときは、リオンがあまりにも投げを使ってくるときだけ注意すればいい。
へたに手を出すと、とんでもないことになりかねないので…

騰撃連捶
- 弾腿
- 偸歩背掃手
- 盤肘
- 旋風腿
- 投げ
- 斜前歩、斜後歩

騰撃連捶の利点と、その重要性

リオンを使っている人で、騰撃連捶（立ち状態から⇘Ⓟ）を使っている人は意外と少ない。
騰撃連捶は、リオンが攻めるのに最良の技である。技の出は早いし、スキも少ない。スカされたら立ち投げが入るが、リーチも長いし、技のモーションも速いので、まず問題はないと、いいことずくめのこの技を使わない手はない。



騰撃は是非使おう。
ダメージをたくさん与えることはできないが、攻撃の連携として使えばかなりの効果が期待できる。
そこで、自分がよく使う攻撃連携をとまとめてみることにした。
騰撃連捶からの連携は、騰撃連捶を出す位置によって出す技が変わってくる。
当然距離によって返し技も変わってくるため、相手をかく乱するのにも使えるし、下Ⓟからの連携よりも反撃を受けにくい。



近いときと…



遠いときでは次の攻撃が違う。

騰撃連捶を出すタイミングがよくわからないという人が多いが、出す位置はミドルキックを出す所に騰撃連捶を出すといい感じにまとまってくる。
下Ⓟから騰撃連捶を出すのは非常に難しいが、クイックバックしてからであれば出しやすいし、連携のバリエーションも広がってくる。
例えば、下Ⓟ→クイックバック→騰撃連捶→盤肘など、いろんな組み合わせを考える



下Ⓟの次に…



クイックバック！



その後に騰撃連捶。クイックのあとは出しやすい。

ことができるので、自分で使えると思える連携を考えてほしい。

もう一つ騰撃連捶の利点は技を出し終えたあと、自分が立ち状態になっているので、立ち状態からしか出ない技につなげやすい所だ。

例えば、騰撃連捶→落撃掌と出すと、落撃掌はレバー↗入れっぱなしⓅ連打で出すことができる。この連携は実はかなり使える技で、相手が騰撃連捶のあとに手を出してきたら落撃掌が連続技になり2発入るのだ。



騰撃のあとは、レバー入れっぱなしボタン連打で落撃掌が出る。

その他にも偸歩背掃手や穿陰掌も簡単に出せるので攻めのバリエーションに使ってみてほしい。

騰撃連捶からの連携の止め方

騰撃連捶からの連携技は、下Ⓟからの連携技と同じものが多いが距離によって返し技が変わるものもあるので紹介していく。が、基本的に同じ技の連携は省略できる。



近いときは下Ⓟで止まるが…



遠いときはダメ！

●騰撃連捶→弾腿

近いときの返し技は、下Ⓟ→弾腿と同じだが、騰撃連捶が遠いときは、次の弾腿を下Ⓟでは止めることはできないので距離には注意していたい。

●騰撃連捶→斜前歩、斜後歩

移動技には投げられ判定があるので投げることはできるが、この連携を見て、斜前歩がきたから投げるというのはまず無理。しかも斜前歩であればいいが、斜後歩では、いくら投げ判定があっても投げることはできない。

移動技は次の攻撃へのつなぎ技的な所があるので、むしろ移動技後に注意したい。

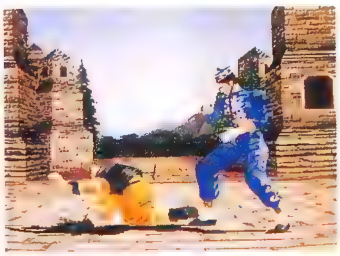
斜前歩のみ止めることはでき、下Ⓟが一番良い。そのときに肘やミドルキックを出すと、投げをくらうので、気をつけよう。



このとき下Ⓟ以外の技を出すのはまずい。

●騰撃連捶→偸歩背掃手

下段から下段へ攻撃してくる技だが、実は立ちⓅ、下Ⓟ、ミドルキックのどれでも止めることができる。偸歩背掃手は見てから反応することも可能なので、止められるときはなるべく止めていくようにし、最悪でもしゃがみガードはできるようにしておこう。



どの技でも止めることができるが、反応は早めに。

2択、3択が最後の砦

リオンの連携は、旋風腿以外、ほとんどの技を全キャラ下Ⓟで止めることができる。

リオン側としては、2択攻撃をしかけ、相手のガードを上下にゆさぶることが課題になる。

連携を止める側は、リオンのペースにまきこまれずに、下Ⓟでしっかり、リオンを止めていけばそんなに苦労する相手ではない。



ほとんど下Ⓟで止めることができる。

逆に何も考えずに、リオンの下Ⓟをくらっても、かまわず反撃すればほとんどの技を止めることは可能なのだ。

リオンは非常にキビシイが、それでも攻撃の組み立て次第では攻め続けることもできるので、今回書いた連携以外にもいい技があればどんどん使っていってほしい。

そして、どうするか？

投げ返し後の攻防

投げ返した!!
さて、どうするか？

投げ返し技表

投げ返せる技		硬化時間	距離
アキラ	倒身捜腿	46,46	1.12
カゲ	太刀	42,44	0.97
ジャッキー	ノーザンライトボム	81,81	0.95D
サラ	フロントスープレックス	60,60	1.12
ラウ	肩車頭落	91,94	1.64
パイ	動身捜個	55,55	2.04
ウルフ	ブレーンバスター	49,50	1.08
ジェフリー	バックフリップ	81,81	2.13
ジェフリー	ボディーリフト	152,152	1.03
シュン	酔歩転身肘	55,55	1.28
リオン	破刀手揪腿	43,42	1.67

※硬化時間は、フレーム数で書いてあります。（1秒＝60フレーム）
　左側が抜けた方の硬化時間、右側が抜けられた方の硬化時間です。
※距離は、キャラクター間の腹と腹の距離です。
　ジャッキーは、投げ抜けされるとダウン状態になります。

投げ返しの理論

ほとんどのキャラクターがP＋Gという1フレームで完成する投げ技を持っている。
　しかしながら、簡単さが故にこのP＋G投げ（通称：通常投げ）には大きな弱点がある。それは投げ返しの存在があることだ。
　投げ返せる条件としては、相手が、投げ返せる投げを出し、かつ約6分の1秒以内に投げ返しコマンドを入力しなければならない投げ返しのコマンドは基本的にはP＋Gだが、ジェフリーのボディリフトだけはレバー入力が必要だ。

ジャッキー

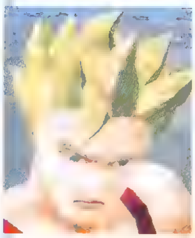






JACKY

投げ返しの攻防



リングアウトに気をつけろ！

What's next?

　ジャッキーのⓅ＋Ⓖでの通常投げ、ノーザンライトボムは、投げ抜けされるとジャッキーがダウン状態になる珍しい技だ。
　投げ抜けした側に一応有利な状態が訪れるのだが、間合いが少し離れ、しかもジャッキー側のダメージはゼロ。つまりすぐに起き上がられてしまうため、ダウン攻撃を仕掛ける余裕はない。
　この後の位置関係から、ジャッキーの起き蹴りもあらぬ方向に出てしまうため（下段蹴りもスカる）、QFで近付いて攻めにいこう。



投げ抜けした後のジャッキーの起き蹴りはスプリングキック。絶対に当たらない。



下段を出されても同じだ。心おきなく攻めにいける。

　セオリーらしいセオリーはないのだが、ジャッキーのⓅ＋Ⓖを投げ抜けする際に注意することがある。
　投げ抜けが成立すると、ジャッキーは自分側に転がり込み、さらに返した側はその上を越えていき、結果的に初めの位置関係に近い形になる。
　何がいいたいのかというと、ジャッキーにリング際に追いつめられた状態で投げ抜けすると、双方リングアウトの危険があるということである。



このぐらいの位置から投げ抜けすると



リングアウトしてしまう。ここより端に近ければジャッキーが落ちる。

　こういった要素は結果的についてくるもので、意識して注意することではないかもしれない。ましてⓅ＋Ⓖ自体あまり使われないのでそれはなおさらだ。だが、ジャッキーの投げ技はすべて相手の向こう側に行ってしまうため、リングアウトしないまでも、リング際で使うと自らを窮地に追い込んでしまう可能性がある（ニーストライクは角度があるため直接落ちることはほとんどないが、位置的に見ると入れ換わっている）。
　リング際でのジャッキーの投げ技は危険を伴う、ということを意識しておこう。

アキラ

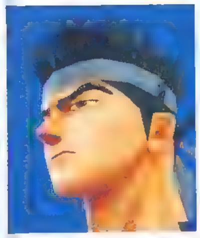






AKIRA

投げ返しの攻防



めったに見ることのできない倒身搜腿の投げ抜け。しかしこの後は過激な駆け引きが待っている。

VF2から追加された新システム「投げ抜け」。基本投げ（Ⓟ+Ⓖ）の入力から10フレーム以内にⓅ+Ⓖを入力することによって相手の投げを回避できるというものである。

さてアキラの基本投げ抜けと言えば倒身搜腿。このコーナーでは倒身搜腿を投げ抜けした後の攻防について説明しよう。

倒身搜腿を投げ抜けする状況

サラ・シュンといったキャラであればともかくとしても、アキラの基本投げを投げ抜けする状況はあまり多くは見受けられない。アキラには崩撃雲身双虎掌や崩し技といった投げに相当する技が豊富に揃っているためである。よろけや尻もちといったチャンスに崩撃雲身双虎掌をきめることは成熟したVF2の対戦において当然のことを言える。

ではその数少ない倒身搜腿を投げ抜けする状況とはどのような場合に生じるのだろう。

倒身搜腿の投げ抜けの原因の多くはアキラ側の投げ抜けの入力が投げに化けた場合である。例えばよろけたアキラをⓅ+Ⓖで投げようと接近して、逆に倒身搜腿が先に入力されたといったことである。

投げ抜けの状態

倒身搜腿を投げ抜けした場合、両者の位置関係はどのようになっているのだろう。

投げ抜けした側をマイキャラとするならばアキラの斜め後方に位置することになる。

ここで同時に打撃技を打ち出すとするならばアキラが不利となる。投げ抜け直後に打撃技を入力するとあさっての方向に技がでてしまうのだ。



投げ抜け直後にアキラが技を出しても…



あさっての方向に技がでる。

また投げ抜けた側が有利といっても距離が離れているため返す技が限られてしまうが、軸がズレているので外門頂肘系の技で返されることもない。

もちろん互いに投げを狙うことも不可能なので、この時点では投げ抜けた側に分があるといえよう。しかし…

実際はアキラ側が有利か？

倒身搜腿の投げ抜け後にアキラ側の選択としてダッシュorしゃがみダッシュ（前方）がある。ダッシュの場合は相手を無視して走り抜けるのでまったくの五分となるが、しゃがみダッシュは少し勝手が違う。



アキラはしゃがみダッシュで相手の技をかわしつつ…、



地旋腿をきめることができる。

ここで投げ抜けた側がⓅ系や⇦Ⓚといった直線的な技を出してしまうとしゃがみダッシュで背後を取られた上、地旋腿の的となるのだ。

これを防ぐためには地旋腿をガードしてから反撃するか、ラウ・パイなら熱施蹴でしゃがみダッシュを遣すといった手がある。

さらにヒザ（⇨Ⓚ）を持っているキャラなら投げ抜けを直後にヒザを出すことで地旋腿をかわしつつ、投げ（立ち投げ）をきめることができる。ヒザはアキラの方向にホーミングするので先行入力で投げを出すだけでいい。

しかしこれらの行動はアキラのしゃがみダッシュ→地旋腿を読むことを前提にしたもので、アキラが様子見する場合は自からスキを作ることになるので注意が必要だ。



地旋腿をヒザでかわして…、



立ち投げをきめる。

投げ抜け側の問題点

投げ抜けた後にミドルキック（⇘Ⓚ）などといったレバー入力が必要な技を出す際、画面が切り変わったため他の技が出ることがある。代表的なものはミドルキック、下段キックに化けるというもの。特にこれに気をつけるということは難しいので失敗した場合はあきらめよう。

サラ

SARAH





▼



What's next?

投げ返しの攻防



サラの投げはこちらのほうが減るので、隙あらばどんどん投げていきたい。でも投げ返されるんだよね。

爆走姉ちゃん

サラがフロントスープレックスを決め、それを相手が投げ返したら…こんなとき、投げ返しをされてしまったサラの方は、この後どう対処すればよいのだろうか?

サラの投げを相手が返した場合、サラの側面に、相手が位置する形となる。

この、投げ返しをサラが受けたあとの行動は、

①走る!!
②ターンロースピンキック。
③フォワードバックして体勢を立て直す。

の3つぐらい。

まずは①。これは、投げ返しを受けたとき、レバーを⇨➡と入力するだけのもの。

そうすると、サラが思いっ切り走り出す。この「走る」のメリットは、「相手の攻撃を受けにくい」「間合いが開く」「場合によっては、相手の背後を取ることができる」などだ。

また、少し走ったらⒼボタンでブレーキをかけ、そこからジャックナイフを狙いにいったり、⇨⇨⇨Ⓟでエルボーと投げの、自動二択を行ないにいくのもいいだろう。

ここで、いくつか注意すべきことがある。投げ返しを受けた後に走るタイミングが遅いと、画面の視点が変わってしまうこともあって、走れなくなる場合がある。

それと、視点によっては走れない場面があるので(自分でもどちらにレバーを入れればいいのかわからない状況)、このへんは慣れるしかない。

この「走る」というのは、実を言うと、常に自分の走らせたい場所にサラが移動してくれるというわけではなく、ときにはあらぬ方向に走っていってしまったり、相手を中心にぐるぐる走り回ったりするのだ。それに、相手の背後を必ず取れるとは限らない。

だが、この「どう走っていくのかわからない」というのが、これがまた面白いんだな。

まぁ、止まりたいときは、Ⓖボタンを押せばいいんだけどね。

続いて②のターンロースピンキック。

相手がサラの側面にいても、ターンロースピンキック(以下TLSK)は出る。

しかし、普通に⇩Ⓚと入力したのでは出ないので、⇘Ⓚと入力しなければならない。

この場合においても画面の視点によってはミドルキックが出てしまうことがあるので、注意を払っておくにこしたことはない。



この場合は⇘Ⓚで出る。

このTLSKを相手がガードしたら、パンチサイドやDジョイント、投げを狙ってみよう。

ただ、この斜め入力には謎めいたものがあり、普通は相手にガードさせれば反撃を受けないTLSKだが、この場合においてだけ、ごくたまにガードできずにⓅⓀをくらうことがある。これは未だに謎である。

だが、いつもくらうというわけではないので、それほど心配しなくてもいいだろう。

そして最後の③。

ときには、普通に⇦⇦とレバーを入力して、体勢を立て直すことも重要。特に、走れそうもないときや、TLSKを必ずガードする相手とかがいるときにはね。

あと、これは少々難しいが、しゃがみバックダッシュをすることも可能だ。普通の状態でのしゃがみバックダッシュはいくらでもできるが、この投げ返された後にしようとすると、画面が切り替わって、しゃがみバックダッシュが実にしにくい。

が、やってみる価値は十分ある。このしゃがみバックダッシュが成功すれば、間合いが開くというのとシュンプリもできるので、攻めにも守りにも転化することが可能になる。



結構出にくいが、理想はこう。

普通に⇦⇦で体勢を立て直してからⓅを出すと相手のミドルキックなどに負けてしまうが、しゃがみバックダッシュからシュンプリを行ない、ターンロースピンキックを出せば勝つことができる。

しゃがみバックダッシュは、⇦⇩⬋と入力してみよう。ただ、この場合のしゃがみバックダッシュは非常にしにくいので、無理に行なう必要はないよ。価値はあるのだけど。



あ～ら投げ返されちゃった。

▼



走って…このへんでブレーキ。

▼

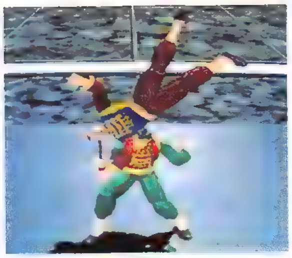


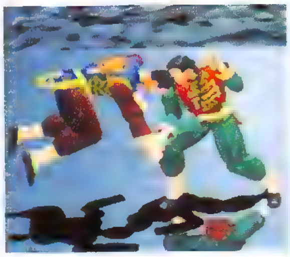
とりあえず蹴ってみました。

ラウ

LAU







投げ返しの攻防



実は結構重要な要素だったりする投げ返し。よく考えて行動しよう。

What's next?

軽視されがちな投げ返し後の行動

ラウを使っていてⓅⒼ投げで返されたあとを、良く考えた人はいるだろうか。あまりにも軽視されがちな投げ返し後の行動だが、ラウにとってかなり重要なことなので、よく覚えてほしい。

まず、投げ返されると相手の方が早く硬直が解ける（ほんの少しだけだが）。投げ返された後は、飛蹴腿（垂直大ジャンプキック）がギリギリ当たらない間合いに広がる事をよく覚えといてもらいたい。

この状態はラウにとって、かなり不利なのだ。

まず、一つの例として相手をジェフリーだとする。投げ返しをされた後にヒザを出してきたとしよう。ラウが勝てる行動といえば、上段Ⓟ、しゃがみⓅ、ヒジ、後ろにさがって攻撃しかない。飛蹴腿や斜上を出しても負けてしまう。（飛蹴腿は逃げゲリなら可）。

ジェフリーのヒザだけ見ても、ラウの取れる行動は5つしかない。しかし、ジェフリーがしゃがんでガードしてるとどうなるだろう。なんと、すべての攻撃をスカらせてしまうのだ。この中でスカらせても反撃を受けないのは逃げの飛蹴腿だけだ。よって、投げ返し後に攻撃を受けたくない時に取る行動は逃げの飛蹴腿だけとなった。

しかし、逃げの飛蹴腿は中段蹴りにはツブされてしまう。ジェフリーの遅い中段蹴りでもだ。

これで、投げ返された後の"これ出してりゃOK"という技が無くなったのがわかってもらえたと思う。

結論を言えば、投げ返された後に相手キャラの性質を良く考え、この技を出してくると予想してそれに勝てる技を出すしか無いのだ。ここらへんは相手との読みになってしまう。

もう、自キャラの体力がほとんど無く、技を食らいたくないって人は、ただ1回バックダッシュしてガードしてるしかない。

これは、アキラをのぞく、すべてのキャラに言える事だ。冒険したくない人は、一度バックダッシュしてガードだ。

他の技を入れたい人は、相手の性格・キャラ性質を考えて、後出しでも勝てる技で対応してほしい。

アキラだけは別だ。アキラだけは逃げ飛蹴腿もツブされてしまうので気をつけてほしい。躍歩・立ち猛虎・立ち白虎でツブされてしまうのだ。

これらの攻撃はどうすればいいのかと言うと、そのままガードしてるしかないのだ。1歩後ろにさがって技をスカして攻撃しようとも、バックダッシュ中にそれらの技を喰らってしまうので、もうガードするしかないのだ。これでアキラがかなり有利なのがわかるだろう。アキラ側としては、出の早い中段攻撃か投げの2択に持ち込めるのだ。投げは対処できるのだが、出の早い中段攻撃はどうしようもない。まるでヘビににらまれたカエルだ。とりあえず、アキラに対して投げ返された時はガードしたほうが良いと思う。



投げ返されると…



この間合いになる。



飛蹴腿を出してもスカッてしまうぞ。

投げ返し後の攻防

投げ返し後のラウは、少し遅れて硬直が解けるので、必然的に出の早い技で対応する事になる。ラウで出の早い攻撃となると…

- 前方レバー入れⓅ
- ⓅⓅⓀ
- 旋中腿（中段蹴り）
- 翻身肘撃（ゲンコツパンチ）からの連携
- 斜上Ⓟ

が挙げられる。

前方レバー入れⓅというのはとりあえず出して、中段蹴りなどを止めた時にそのまま投げか攻撃に移ればいい。ⓅⓅⓀもとりあえずだ。しゃがまれてるとヤバいのだが。旋中腿と斜上Ⓟはあまりオススメできない。相手の技にかなりツブされてしまうからだ。翻身肘撃が意外にも使える。相手がリーチの短い技を出して来た時に技をスカして攻撃するからだ。



1回バックステップすれば、ほとんどスカせるぞ。

その場から攻撃するとなるとこれぐらいだ。逃げの飛蹴腿と、1回バックステップで技をスカらせてからの攻撃もいいぞ。

パイ





▼



PAI

投げ返しの攻防



「三十六計、逃げるが勝ち!!」

What's next?

まさに五分五分、だけど後出し有利

パイの投げ抜け後の状態は、広い間合いでお互いで背を向けるというものだ。抜けた方も抜けられた方も硬化は両者ともに55フレームと同等である。しかも、その間合いではり向き攻撃を出しても空振りする。パイの中では振り向き攻撃中で最もリーチの長い、座架踏腿を出しても空振ってしまうという仕末である。

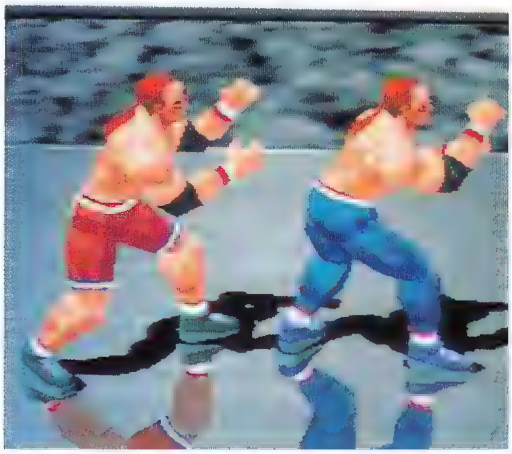
さらに具合の悪いことに、こういうときは「後出し」した方が強い。例えば、パイの投げをリオンが抜けたとしよう。とりあえず、パイは最もリーチのある座架踏腿を出した。それを見たリオンは、廻掛脚（⇩Ⓚ）を出す。するとパイはカウンターをともなって廻掛脚をくらう。

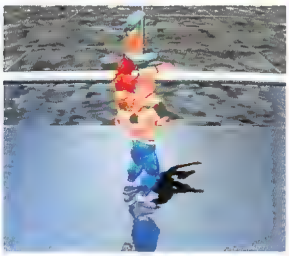
このように、抜けたあと相手が何か技を出せば、その技の先端に後出しの技がヒットするといった感じだ。つまり、対応型が圧倒的有利という結論になる。一度QFして、Ⓟですぐに振り向くのが安定か!?



後出し対応君有利。やってられないね。

ウルフ





▼



WOLF

投げ返しの攻防



受け流されると背後をとられた上、そこはすでに投げ間合いという具合の悪さ。相手を選んで対応しよう。

What's next?

コマンド投げの豊富なウルフにとって、Ⓟ+Ⓖのブレーンバスターは、相手の投げを受け流そうとしたら逆に投げてしまった、という状況以外ではまず見ることはない。

しかしそれだけに、受け流されてしまうことも多く、相手によってはかなり不利な状況に追い込まれてしまうので、相手ごとに対応策をしっかりと叩き込んでおこう。

背後投げの場合は、背後攻撃を出しさえすれば投げられることはないのだが、肝心の背後攻撃には上段と下段のみしかない。つまり相手にとってはしゃがみガードさえしていればよく、ローリングハンマー、背後ⓅⓀ、バックキックならすかしてから、バックドロップキックならガードしてから立ち投げが入ってしまう。ウルフ、ジェフリー、カゲといった背後投げ、正面投げともに強力なキャラにはローリングハンマーで振り向き、そのまま1、2アッパーにつなげるか、バックローハンマーを使って振り向こう。

打撃技の場合、たとえ一番出の早いⓅで振り向いても、鉄山靠、サマーソルト、斜上掌といったヤバイ技には間に合わずカウンターをもらってしまう。そこで背後投げを持たないキャラなら走って、背後投げでしゃがみ状態を投げることができないジャッキー、リオンに対してはしゃがみダッシュで逃げよう。

しゃがみ状態を投げることのできる背後投げと、サマー（水車蹴り）の両方を持つサラ、カゲの場合は完全に読み命だ。

安全策としてはこんなものだが、ときには意表を突いて、背後Ⓚからの投げなども狙ってみよう。

ジェフリー







JEFFRY

投げ返しの攻防



ブロックバスターにリフトアップ。受け身を取られたらこうしていこう。

What's next?

受け身を取った後の行動は人それぞれでかなり変化が見られるのだが、ブロックバスターを投げ返された時はけっこう自分が有利なのでは?と私は思う。

それでは、なぜそうなのかを挙げていくことにしよう。

ブロックバスター受け身後の攻め!!

有利な条件の一つとして、相手が受け身を取った後は必ずこちらに背中を向けることが挙げられる。まあ、サラなどは背中を見せてからの攻撃がけっこう強いが、他のキャラではそれほど目立って強力な奴もいないし、こちら側はいつでも落ちついて技を対処することができるだろう。また、相手に背中を見せている時の心理的な状況として「早く相手の方に向かなければ!!」といったあせりも生じてくるハズだ。



受け身つた後…あなたは?



背中!?どういくかね～

背中を見せてあせっている時、(走って逃げる)、(そのまま振り向く)、(技を出して振り向く)の3種類が思い浮かぶのだが、ほとんどが走って逃げる、もしくは技を出して振り向くで返してくるだろう。キャラ、人の性格により、どちらを必ずやってくるとはいいきれないため、両方の対処方法を挙げていくことにする。

●技を出して振り向かれた場合…

相手により下段技のスキが少ない者、上段もしくは中段技のリーチが長い者とさまざまだ。例を挙げていくなら、ジャッキー、リオン、サラ、影、アキラ、ウルフが下段攻撃に注意し、ラウ、ジェフリー、影は中段攻撃を多くやってくる。



小ジャンプキック、いい感じだ。

これらを出された時には、上手くスカして投げられればモアベター。また、下段攻撃をあらかじめ読んでいれば小ジャンプキックをためしてみるのも面白いだろう。中段攻撃などを使って技を返したい場合は、相手が止まって技を出すのを確認してから出すといいぞ。しかし、なめてかかると振り向きからのコンビネーションを使ってくる奴もいるので覚えておこう。嫌な感じがした時は深追い禁物だぞ。



スカッたら投げろ。いいね～。

●走って逃げていく場合

背中を見せて逃げていく相手は、自分を誘っているか恐くて逃げているかのふたつにひとつである。また例外として、背中を見せたままこちらに向かってくるといった人もいる。これらの敵を相手にした場合は、素直に逃げるか、足元の食らい判定が少ないストマッククラッシュなどがいいだろう。ⓅⓀを置いておく時は、振り向き下段が絶対こないと確信した時か、振り向き技をガードした後に置いておくといい。しかしⓅⓀは、サラや影などの素早い敵には当たらないことが多いので注意すること。



技をガードした後にⓅⓀ、相手が何か手を出せばやれることが多い。

結論としては、逃げる相手には追わずに技を出すまではほおっておくのがいいだろう。



さがるのも一つの手段だ!!

しかし、相手がリングの端にいる時には、ヒップアタックか逃げジャンプキック安定しておこう。

リフトアップ受け身後

リフトアップで受け身を取られた後は、ほとんどなすべもなく技を決められてしまう。ベストな逃げ方としては、しゃがみ前ダッシュで逃げるのが一番効率がいい。これは、しゃがみダッシュすることで相手のヒザやサマーソルトなどの大技をスカせやすいからである。しかし、少しでもしゃがみダッシュのタイミングがズレると、ザックリドッカンと攻撃されるのでちと辛いぞ。



しゃがみダッシュ、必ず覚えよう。

まあこれで投げ返された後のことは終るのだが、どうだったかな?何か難しいことや、わからないことがあったらしいつでもハガキで聴いてくださいそれでは。



投げにこられたら抜けられない。

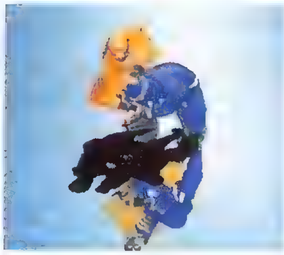
カゲ

KAGE

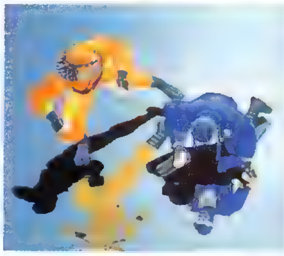
投げ返しの攻防

通常投げを受け流されたとき、
必ず自分は不利な状況にいる。
うまく流す方法は？





▼





What's next?

受け身される状況とは？

VF2は通常投げを使用するよりも、コマンド投げの方が受け身を取られることがなく、確実にダメージが与えられる。

だが、しゃがみⓅ＋Ⓖなどを使用すると通常投げが多くなるのである。

他にも、硬化のある技をガードされ、Ⓟ＋Ⓖ連打をすると相手の投げが遅い場合いがあり、逆にこちらの投げが決まる。

これらの状況が通常投げが決まる。もしくは受け流されるときである。

受け流されたあとは何をすればいいの？

基本的に通常投げを受け流されてしまうと、一方的に不利な状況におちいってしまうのである。

取れる行動は少なく、しゃがみor立ちガードをするしかない。

ヘタに反撃しようと下Ⓟなどを出しても、受け流されたときに相手との軸がズレてしまい、相手の技はくらうがこちらの技は当たらないのである。これを考えると打つ手が無い。

しかし、1つだけ有利とはいかないが、反撃可能な動作がある。

受け流され、自分の硬化が解けた瞬間に走る（⇨➡）のだ。

すると、一般的に見られるサラのグルグル回る状態と同じ動きをするのである。

相手が何らかの中段攻撃を出してきた場合などは、絶対に回避が可能で、うまくいくと逆に相手の背後に回り、背後投げが決まるといったこともあるのである。

だが、基本的に背後へ回れるときというのは少なく、相手の動きをよく見て確認し、それから的確な技を入れていくのが理想的である。



通常投げを受け身されたぞ。



この様にどう見ても不利。しかし、硬化後に走ると…



技を出してきても「オラー」と変な走りを見せる。

相手の投げを受け流したあとは？

受け流された場合は不利だが、逆に受け流したあとは幾つもの選択ができるので、有利と言える。

自分が投げ返したときに取れる行動を簡単に説明しよう。

- ●飛び前蹴り
- ●旋蹴り

この2つが挙がる。

受け流し後、相手が攻めてきたときは必ず飛び前蹴りで返すことができる。ちなみに対サラの場合のターンロースピンキックも潰すことが可能なので、覚えておくと得だぞ。では、逆に弱気になって下Ⓟなどを出す相手。この場合は旋蹴りがカウンターヒットし、決して下Ⓟに止められるということはない。

弱気になって立ちガードをしている相手には龍尾閃、それか、たまに投げを狙うのも有効である。



通常技げを受け流したあと、全キャラに対して強い飛び前蹴り、



で、相手の硬化中にⓅⓀで安定。



イヤなサラの振り向き攻撃なんかもこの通り。



弱気になって、下Ⓟを出している相手は旋蹴りで吹っ飛ばせ!!

舜帝





▼



SHUNDI

投げ返しの攻防



投げ返されてもビビるな！
逆に大道芸でビビらせろ！
あとは知らん!!

What's next?

酔歩転身肘（Ⓟ＋Ⓖ）は両刃の剣

舜帝にとって、「酔う」ことは、対戦を有利に進めていく上で重要な攻めのひとつであろう。

その「酔う」方法のひとつに酔歩転身肘（Ⓟ＋Ⓖ）があるが、この投げは通常投げなので、投げ返されてしまう。

対戦中、相手は酔わせまいとして、他キャラより、投げ返しに注意を払うため、じじいは、投げ返される場面が多いはず。

そこで投げ返された後の攻防というのも常に頭に入れて、対戦にのぞみたい。

じじいが投げ返された後は、背中を相手に向けている（実際は写真のように、少し斜めにずれている）。ので、アキラの進歩里脖で、背後をとられた場合の対処法と似ている（あそこまで不利な状況ではないけれども…）。

「避け」がカギを握る投げ返し後の攻防

投げ返された後の攻防は、いくつかの選択肢がある。

まずは、何もしないか、相手と反対方向にレバーを入れ、距離をとる場合。



何もしないと技がすかるので、

▼

二つとも相手が投げにきた時は対応できないけれども、中段キックなどの打撃できた場合は、かわすことが可能である。

何もしなかった場合は、目の前で相手の打撃（中段キック）がすかるので、その場で投げを決めよう。

転がって距離をとった場合は、そこから又、仕切り直しということになる。



「とりあえず逃げとくかのう。」

いずれにせよ、投げ返しの後、相手にしてみれば、手を出したくなる時が多いので、様子を見るのも有効な手段といえよう。

しかし先述したとおり、この回避方法では、投げに対応できない（そう簡単には投げられないと思うが）。



その場で投げを決めろ！
「ハイヤーッ！」

そこで、じじいならではの回避方法がある。向側後避（⇨Ⓖ）でかわすやり方だ。

向側前避（⇧Ⓖ）でもかわせるが、あまり安定せず相手の中段キックなどをくらう場合があり、リング際の時も危険なので、向側後避をクセづけていったほうがいいだろう。

この向側後避を使った回避方法は、投げにも打撃にも対応できるので、投げ返された後には、とりあえずこの回避方法で安定しよう。



華麗に、「フッ」

けれども相手が、「このじじいは、投げ返しの後ワザ入んねえな。」と思い様子を見始めたらこちらのチャンス。投げや打撃で、投げ返し後を攻めてみよう。



攻める時もあるぞと。

オマケ 今日から君も大道芸人

あと座盤鉄と転倒立を使っても、相手の中段攻撃や投げを回避することが可能だ。

しかし回避した後、すぐに攻撃に移れたりするわけではないので、「見せ技」レベル抜け出るものではない。

やり方だが、座盤鉄な硬直が解けるのを見て入力。転倒立は先行入力気味にじじいの向いている方向から（この場合、右向きとする⇨⇖⇩⇘⇨）と入力しよう。



「ほう、いい眺めじゃのう。」



「さらばじゃ。」

舜帝は、投げ返されても決して不利ではないので冷静に対応することが大切だ。

リオン

LION









What's next?

投げ返しの攻防

足の向きや位置などが意外と知られていない投げ返し。
投げ返されたときの状態を覚えて最善の戦法で対応しよう。

VF2には投げ返しという技がある。

自分のキャラが投げにいき、相手に投げ返しをされたときどうすればいいのか、どんな特徴があるのか、あまり知られていない。

リオンが投げ返しをされたときに、どうすればいいか紹介しよう。

投げ返されたら？

リオンが投げ返される投げ技は破刀手揪腿（Ⓟ＋Ⓖ）。

この投げ技を投げ返されると、お互いの左足が前に出てしまうのだ（通常は右足同士が前に出る）。

これは、ハの字ではなく、お互いの左足が前に出て正常の足組みに見えるわけだが非常にやりにくい。

その他に、お互いの位置が入れ替ってしまう。

例えば、リオンが左側（1P側）でアキラが右側（2P側）にいるときにリオンが投げにいき、その投げを返されると、リオンが右側になりアキラが左側になって位置が入れ替ってしまうのだ。

投げ返されたときのお互いの距離だが、ちょうどしゃがみⓅがスカる距離なので、ここで知識のコーナーのしゃがみⓅ返しの応用が生きてくるわけだ。

しかし、相手側のしゃがみⓅは当たらないが、自分のしゃがみⓅが当たる場合もある。



左足が前に出て、左右逆の位置になる。

まず、ジャッキー、カゲ、ウルフ、ジェフリーの4人はしゃがみガードをしていないときのみ、リオン側のしゃがみⓅが当たるのだ。

他に、舜帝、リオンの新キャラ2人は、しゃがんでいればガードしていようがいまいが自分側のしゃがみⓅが当たる。

その他のアキラ、ラウ、パイ、サラの4人はリオン側のしゃがみⓅが当たらないので注意する。



しゃがみⓅが当たるキャラと…、



当たらないキャラがいる。

特にアキラ、サラは投げ返されたあとに、しゃがみⓅを出すのは危険で、しゃがみⓅをスカされて、そのあとにしゃがみⓅをカウンターで当てられⓅⓀまたは、コンボサマーと連続技を入れられてしまうので注意したい。

重量級の2人もしゃがんでいればリオン側のしゃがみⓅは当たるが、立っていればちょうどしゃがみⓅがスカって、しゃがみ投げの的なので重量級へのしゃがみⓅは十分気を付けよう。



重量級は注意!!

その後の攻防

では、大まかに分けてキャラ別に攻略してみよう。

●アキラ

リオン最強の相手であるアキラは、しゃがみⓅのあとに主導権をとるのは非常にキツイ。

アキラが投げ返したあとは、だいたい、裡門、躍歩と投げの2択攻撃をしかけてくる。しかも7割ぐらいが裡門、躍歩なのでバックステップをして様子を見るのがベターだ。

躍歩ならガードしてしまうが、裡門なら目前でスカるので、すかさず投げをキメよう。

●ブライアント兄妹

ジャッキー、サラには投げ返されたあとのダッシュハンマーキック、ジャックナイフキックには気を付けること。

あせってリオン側がしゃがみⓅなどをやると、そこにサマーソルトキックを入れられたりするのであせらずに立ちガードか、バックダッシュするのがいいだろう。

特にジャッキーはダッシュハンマーが多いので、うかつにしゃがみⓅは出さないこと。

●ラウ、パイ

この親子で注意する点は腿登裏旋脚だ。

ラウ、パイ側は投げ返しをしたあと、冷静にしゃがんで相手のしゃがみⓅを見てから腿登裏旋脚を狙ってくることが多いからだ。

ラウは斜上掌があるが、リオン戦には地掃腿や腿登裏旋脚を使ってくるので立ちガードを心がけよう。

●重量級

先ほど書いたように、投げ返されたあとのしゃがみ投げとスプラッシュ系の2択が一番怖いので、バックダッシュするのがいいだろう。

反撃するならバックダッシュしてからのミドルキックなどにするといい。

●カゲ

投げ返し後の技は旋蹴りが多いが、しゃがみⓅをスカしてしゃがみⓅをカウンターで入れてくるのが一番具合い悪い相手なので、しゃがみⓅは警戒して出していこう。

●舜、リオン

新キャラの2人は投げ返し後、相手がしゃがんでいればリオンのしゃがみⓅが当たる距離になるので、しゃがみⓅを出せば一応安定。

そこで心理的な戦略になってくるのだが、しゃがみⓅ後の連携には警戒していよう。

全体的に投げ返し後はバックダッシュするのがいいが、一気に攻撃に転じてみるのも一つの方法なので相手の行動を早めに読むことが重要である。

kaesi wazaa Gaironn

知識の限界と訓練の重要性

返し技概論 前編

技をガードして返し技を繰り出す…この行動はどのような過程で行われるのか?また、どうすれば正確に返せるのだろうか?

VF2の対戦は非常に細かいレベルで優位が入れ替わる。

例えばしゃがみパンチを当てる……この時点で次の行動の優先権は攻撃側にあり、ここで次なる肘攻撃をガードすれば、行動の優先権は防御側に移る。

こういったミクロ的な攻防の展開が目まぐるしく行なわれるのがVF2の対戦の特徴の一つといえる。

不利な立場に置かれた側にも何らかの行動は残されているわけで、互いの選択肢の優劣が比較され、ゲージが消耗し、勝敗が決する…端的にいえばこうして対戦が成り立っている。

だが、ここで取り上げるのは対戦における駆け引きや、それに類することではない。

互いの攻防において、一方が完全に手詰まりという状況も頻繁に発生する。それはつまり、硬化の長い技をもう一方がガードした後の瞬間だ。

この状態においては、防御側が選択を誤らず、そして反応スピードが一定以上であれば、100%相手にダメージを与えることができる。いわゆる「返し技」という概念である。

返し技までのプロセス

まず必要なのは、「この技をガードした後にはⓅⓀで返せる」といった、個々の技に対する知識。「返し技の有無に関わらず闇雲にⓅⓀを出す」と決めておけば何割かは返せるかもしれないが、この場合は単なる反射行動であって正確な返し技ではない。最終的に返し技は反射行動になると思われるが、あくまでそれは「知識に基づいた反射」である。

返し技が存在する技に対してのみ反応する、ということを前提として話を進める。

まず、「知識」があり、その上で返し技を繰り出すまでに、プレイヤーである人間は以下の5つの手順を踏む。

相手の技に対する「反応」

ガードを固めていても、相手の技を目視してからでもかまわない。最初に行われるのは、技に対する「反応」である。厳密にはガードするまでにも細かいプロセスがあるが、ここでは省く。

ガードした技の「認識」

自分が今ガードした技が何なのかを「認識」する。技名や硬化時間などの情報があっても、視覚的情報として記号的に処理される。

返し技があるかどうかの「判断」

ここで初めて知識と照らし合わせての検索がなされる。返し技があると「判断」したならば、次なるステップへ進む。

返し技に何を使うかの「選択」

立ち硬化かしゃがみ硬化か、あるいはその硬化時間はどのぐらいであるかといった知識から返し技を「選択」する。

ここでは「硬化時間が○○フレームだから…」という知識ではなく、やはり視覚情報に基づいて返し技の選択が行なわれる。

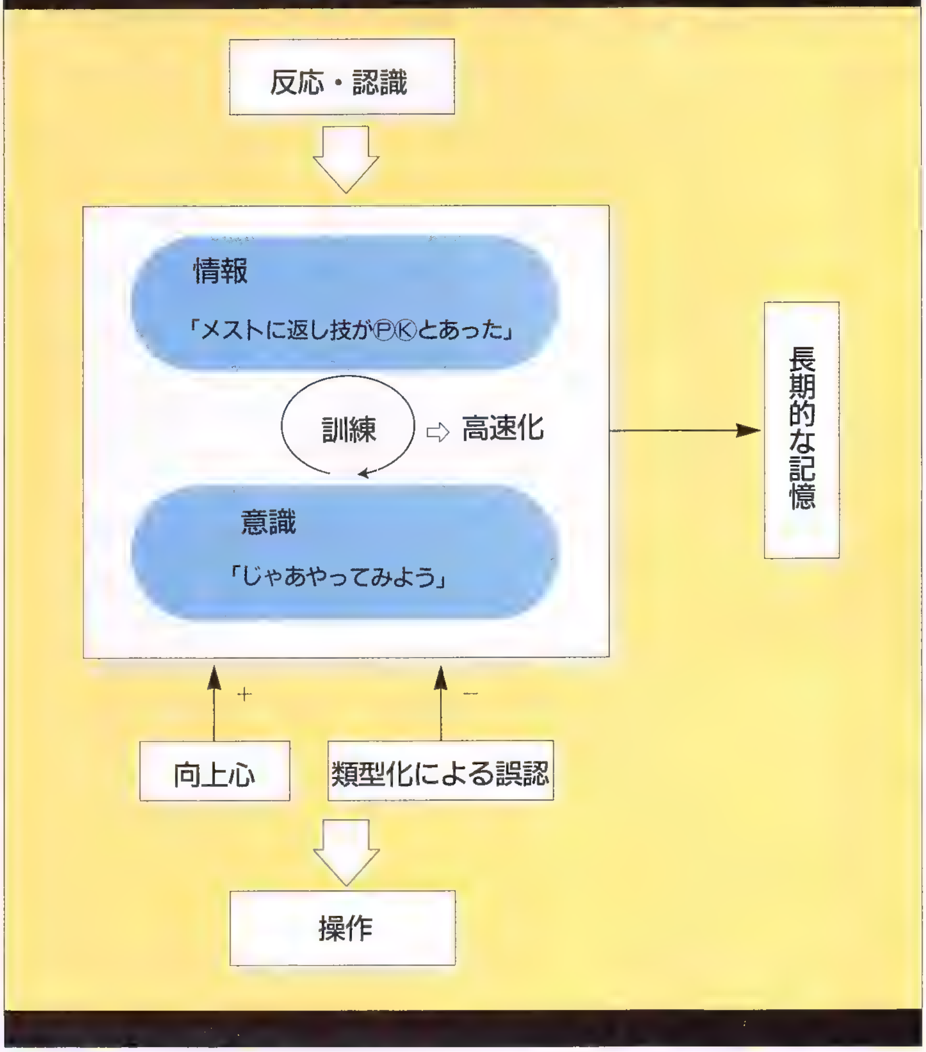
コンパネの「操作」

最後に返し技を実際に繰り出して一連の行動は終了する。

ガードした技によって返せるかどうかの難易度は変わってくるし、天性の反射神経や経験値によっても個人差があるだろう。

コンパネを正確に「操作」するためには、言うまでもなく返し技を「知っている」、「出すことができる」ということが必要条件である。

「判断」+「選択」部分のプロセス





単発技系

モーションの大きさと硬化時間から返しやすさを考察する

技名	キャラ名	発生+持続―硬化	ランク
盤肘	リオン	16―24	A
ボディブロー	ウルフ	17―24	A
揚炮	アキラ	24―24	A
中段蹴り	アキラ・ラウ	17―25	A
エルボーバット	ジェフリー	13―26	A
猛虎硬爬山	アキラ	14―26	A
旋蹴り	カゲ	18―28	A
膝攻撃系	アキラ・ジャッキー・サラ・ウルフ・ジェフリー	17―29	A
中段蹴り	ジャッキー	17―29	A
龍尾脚	シュン	18―29	A
ヒールアタック	ジェフリー	23―29	A
ダッシュハンマーキック	ジャッキー（サラJKK）	16―30	B
腿登裏旋脚	ラウ・パイ	18―30	B
流影脚	カゲ	34―30	B
右端脚	アキラ	16―31	B
白虎双掌打	アキラ	16―32	B
ビートナックル	ジャッキー	18―32	B
宙舞双転脚	シュン	20―32	B
背転脚系	ラウ・パイ・カゲ	22―34	B
中段蹴り	ウルフ・ジェフリー	19―35	B
ストマッククラッシュ	ジェフリー	25―35	B
後掃腿	リオン	19―39	B
連載顎手	シュン	53―29	C
穿弓腿	リオン	19―40	C
鉄山靠	アキラ	14―42	C
サマーソルトキック	サラ	14―42	C
疾地掃腿	リオン	31―43	C
ロードロップキック	ウルフ	21―44	C
葉呀龍	カゲ	39―46	C
地走り	カゲ	25―47	C
サマーソルトキック	ジャッキー	14―50	C
水車蹴り	カゲ	14―58	C
雷龍飛翔脚	カゲ	41―76	C

ここからは6ページにわたり、3タイプに分けた返し技の難度別の表から返し技について考察していきたい。

表の見方だが、発生時間+攻撃持続時間…つまり技のモーションをY軸に、そして硬化時間をX軸に取っている。

ランクAはⓅⓀが基本返し技。サンプルは最も高性能であるカゲのものを採用した。盤肘はアキラしか返せない。

ランクBはⓅⓀに加え、投げ技も返し技となる。できればこのあたりからは確実に返していきたいところだ。

ランクCは硬化が41以上の非常に返しやすい技。反応が早ければ様々な打撃技で返すことができる。

便宜上A～Cの3つのランクに分けたが、同ランク内でも返しやすさは変わってくる。

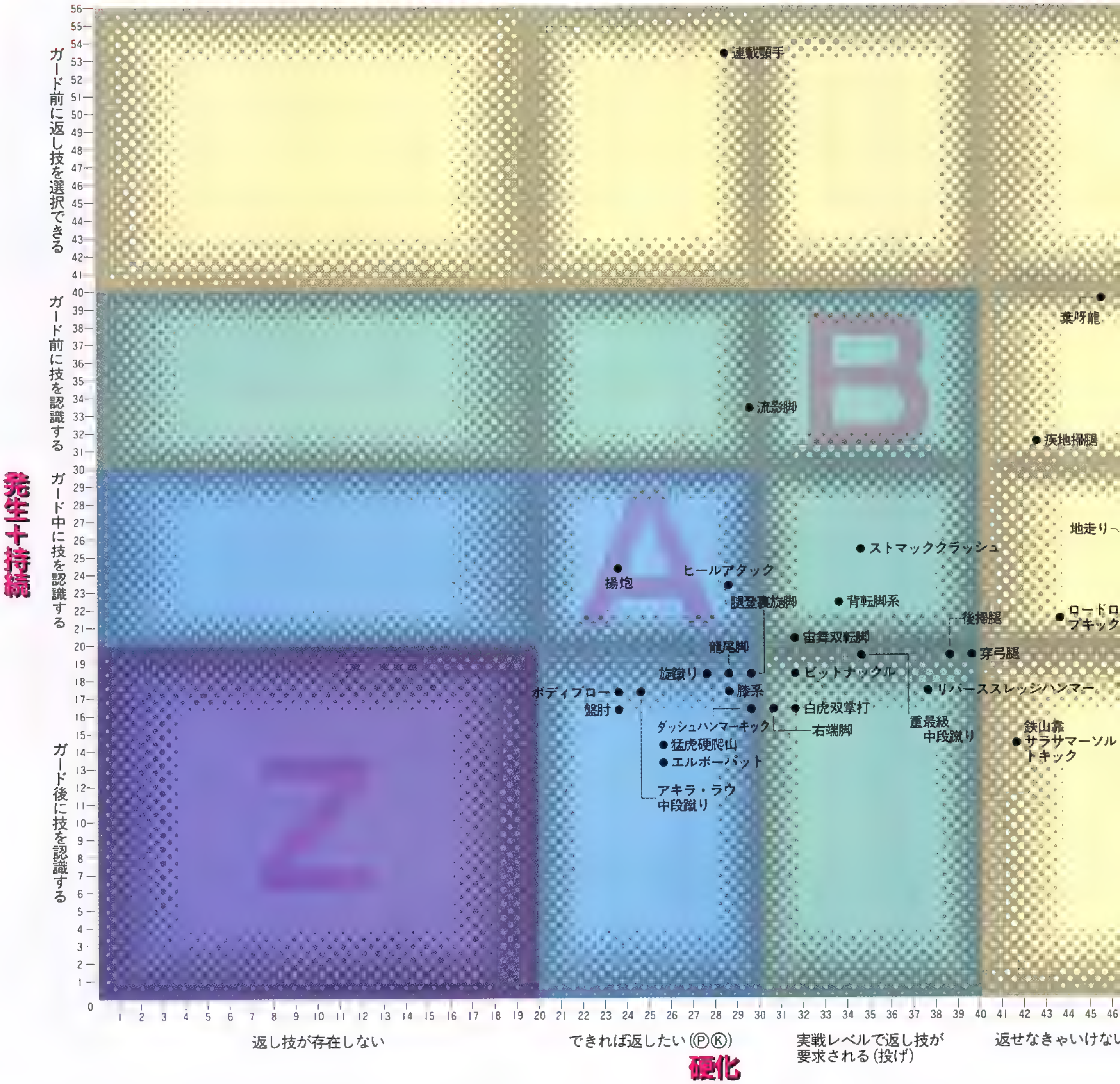
技のモーションが長ければ長いほど早く認識でき、硬化が短くても素早く返し技を繰り出せる。逆に技のモーションが一瞬でも、硬化時間が長ければその間に反撃の準備ができる。

表中にはこの2つの要素しかないが、実はもう1つ、返し技の有無を決定づけるものがある。それが「ダメージ」である。

返せる技を見ていくと、硬化時間が最も小さいのは揚炮、ボディブロー、盤肘の24である。では硬化が24フレーム以上ならばすべて返せるかというとそうではない。

猛虎硬爬山は近距離から出されると返し技がないし、ジャッキーのトーキック（硬化25）などにも返し技は存在しない。これはダメージ、そして厳密に言えば攻撃力持続時間に関係している。

ダメージが高ければガードの硬化も長くなり、自分が動



けるまでに時間がかかる。

また、攻撃持続も密接に関係していて、1フレと5フレの技を比べた場合、事実上4フレーム硬化時間に差が出る。

こういった要因も関わってくるために、この表自体若干の誤差を含んでいることを御了承願いたい。

●硬化が24フレーム以上で返し技の存在しない固有技

技名	硬化時間（フレーム）
S・スラントバックナックル（ジャッキー）	25
トーキック（ジャッキー、ジェフリー）	24
旋風牙系（ジャッキー、ラウ、パイ）	24
双拳旋風腿（ラウ）	24
連掌旋風腿（ラウ）	26
エルボーバット（ウルフ）	25

返し技表を見てみると、返せる技の数値というのは、実は結構特定のエリアに集中していることがわかる。

ランクでいえばBとC、それも発生＋持続が13～24フレームぐらいのエリアが、返し技の対象となる技の約3分の2を占めている。この辺の技を正確に返せるかどうかが対戦での重要なキーポイントの一つとなるだろう。

ただし、個々の技ごとの返しやすさには個人差がある。返し技を正確に出せるかどうかを決定づける要因の一つが訓練量だ…わかりやすくいえば、見慣れない技は発生や硬化が長くても返しにくいということである。

例えば、アキラ使いが多く、シュン使いが極端に少ない地域では、猛虎や揚炮は返せても龍尾脚や宙舞双転脚には即応できない、というようなことである。より多くの敵を知ることが重要だとはわかっていても、単純に実践することが難しい、もどかしい部分ではある。



返し技に迷う）

コンビネーション系

単発技系よりも意識をどこに集中するかが難しい。

技名	キャラ名	発生+持続—硬化	ランク
ダブルアッパー	ジェフリー	24—22	A
エルボーアッパー	ジェフリー	32—26	B
ダブルジョイントバット	サラ	31—28	B
エルボースピンキック	ジャッキー	31—30	B
JKK・サイド	サラ	37—31	B
連環穿掌	リオン	39—32	B
イリュージョンキック	サラ	27—36	B
連拳腿（ⓅⓀ）	パイ	28—38	B
連環腿	アキラ	32—38	B
飛燕烈脚	パイ	18—40	B
1、2、アッパー	ジェフリー	48—26	C
エルボーハンマー	ジェフリー	45—28	C
C・エルボースピンキック	ジャッキー	53—30	C
散弾裏蹴り	カゲ	48—32	C
ミラージュキック	サラ	47—32	C
飛燕烈脚	パイ	18—40	C
撃転旋腿（ⓅⓀ）	シュン	26—41	C
連捶腿（ⓅⓀ）	リオン	28—42	C
連環転身掃脚	ラウ	56—43	C
コンボサマーソルト	サラ	48—46	C

コンビネーション技を分けて考えたのは、単発技と明らかに異なる性格を持っているためだ。例えばラウのⓅⓅⓅをガードしたと仮定する。この後の可能性として

①背転脚
②転身脚
③転身掃脚
④連係させない

この4つが挙げられる。ⓅⓅを見た時点で①~③の状況を「想定」し、返し技の準備ができるかわりに、④の場合は投げ技や中段蹴りなど、次なる行動に備えなければならず、ガードしているという行動は必ずしも正解とは限らない。むしろ実戦においては①~③を使ってくることのほうが珍しいぐらいだ。

単体の技を返すのと、いくつかに分岐するコンビネーションを返すのとでは、一概に同じ土俵の上では語れない理由がここにある。

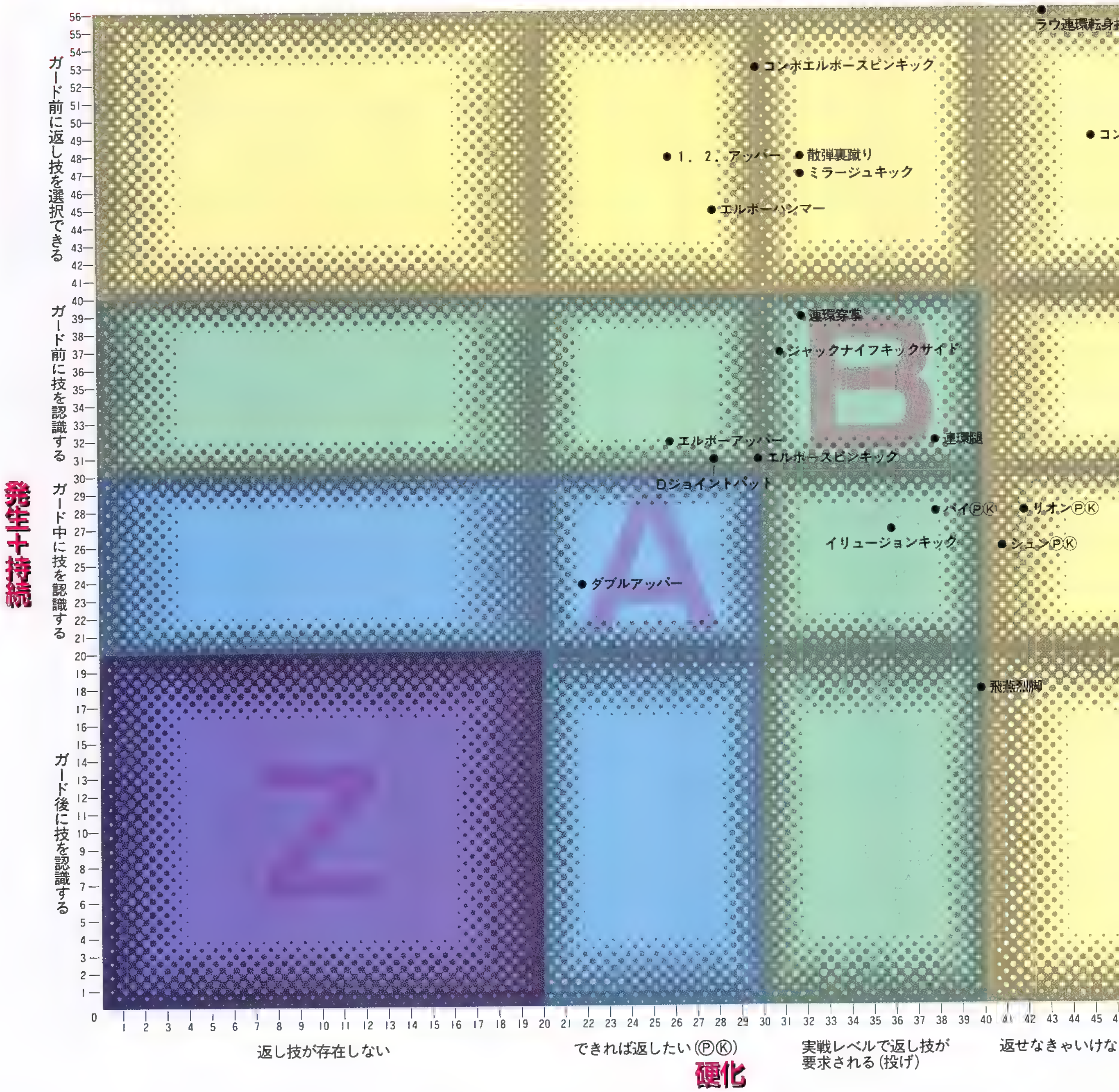
逆に、連係の途中の技に返し技がある場合もある。

最もわかりやすい例が、ジャッキーのダッシュハンマーキックとサラのジャックナイフキックである。この2つの技は発生、持続から硬化時間に至るまで、完全に同性質の技なのだが、ジャックナイフキックのほうが返しずらい印象を受ける。理由は明白だ。ジャックナイフキックはジャックナイフキックサイドに連携できるため、その可能性を考慮するのは当然の行為であろう。

ゆえに厳密にいえば、〈単発技系〉と〈コンビネーション技系〉のほかに、〈コンビネーション中継技系〉とでもいうべき項目があってしかるべきである。例となる技の絶対数が極端に少ないため、〈単発技系〉と〈コンビネーション技系〉の2つのカテゴリーで処理させてもらったが、返し技のある中継技には以下のようなものがある。

●コンビネーション中継技

技名	キャラ名
右端脚	アキラ
ライトニングキック1～4	ジャッキー
ジャックナイフキック	サラ
イリュージョンキック	サラ
軌腿	リオン



表中にある連携技だが、キャラごとに代表的なものを挙げている。

サラならばコンボサマーソルト、ラウならば連環転身掃脚というふうに、実戦レベルでの使用頻度が高いものを1キャラにつき一つずつ。これが基本だ。

コンビネーション技の発生・持続時間については、ディレイは使わないものとし、コンボサマーであれば……

ストレートリード	8－2
ジャブ、ストレート	9－2
フラッシュピストンパンチ	11－2
コンボサマーソルト	10－4
総計	48

と個々の技の数値を合計した値を「発生・持続」フレームとしている。前述の点が絡むため、単発技系と比較すると若干難度が上がる。

またこれは各系統についていえることだが、難度に関係したことに「ガード後の間合い」という要素がある。

アキラの鉄山靠と、サラのサマーソルトは、数値的には同じ技である。ところが両者を比べると、サマーソルトのほうがガード後間合いが離れるため、投げて返す場合は⇨⇨の操作が加わる。

経験値が高くなってくると、こういう差異は縮まっていくものだが、一口に返し技といっても様々な要因が絡んでくることを覚えておこう。



しゃがみ硬化系

反撃が難しいが、肘かしゃがみ投げで素早く反応したい。

技名	キャラ名	発生+持続−硬化	ランク
ローキック	リオン	21−18	A
ローキック	アキラ・ラウ	16−22	A
ローキック	ジャッキー・サラ	18−22	A
ローキック	カゲ	19−24	A
ローキック	パイ	13−25	A
ローキック	ウルフ・ジェフリー	19−25	A
燕旋蹴	パイ	26−26	A
ローキック	シュン	18−30	B
地掃腿	ラウ	24−30	B
燕旋蹴	ラウ	30−32	B
レッグスライサー	ジャッキー・サラ	20−36	B
旋風掃腿	シュン	32−38	B
前掃腿	リオン	44−34	C
スラントロースピンキック	ジャッキー	50−36	C
スピニングKロースピンK	ジャッキー	52−40	C

最後にしゃがみ硬化系の技について触れたいと思う。

返し技になるのは肘攻撃、及びしゃがみ投げである。しゃがみパンチなどの、発生の早い中・下段攻撃であれば返し技となる技はいくつかあるが、ダウンを奪える技を返し技の前提としているので、ここでは肘としゃがみ投げを返し技の候補とした。

しゃがみ硬化技に対する返し技は、これまでの2系統に比べると突出して難しい。たとえ発生・持続が近い値であってもしゃがみ硬化技を返すほうが格段に難しくなる。

その理由としては、このゲームの性格上、下段攻撃は中段攻撃よりもくらってしまいやすいこと、そしてしゃがみパンチを除いた下段技……中でも返し技が存在するものは、使う機会が少ないものが多い、という2つがある。

極端にいってしまえば、見慣れていないのだ。

さらにしゃがみ硬化技の中でも、特に基本技に分類されるローキックはダメージ値が小さく、ガードがすぐに解けるため素早く肘攻撃を繰り出さなければよろめかせることができない。すべての技を通じて最も返すのが難しい技だろう。ローキックに返し技があることすらあまり知られていないかもしれない。

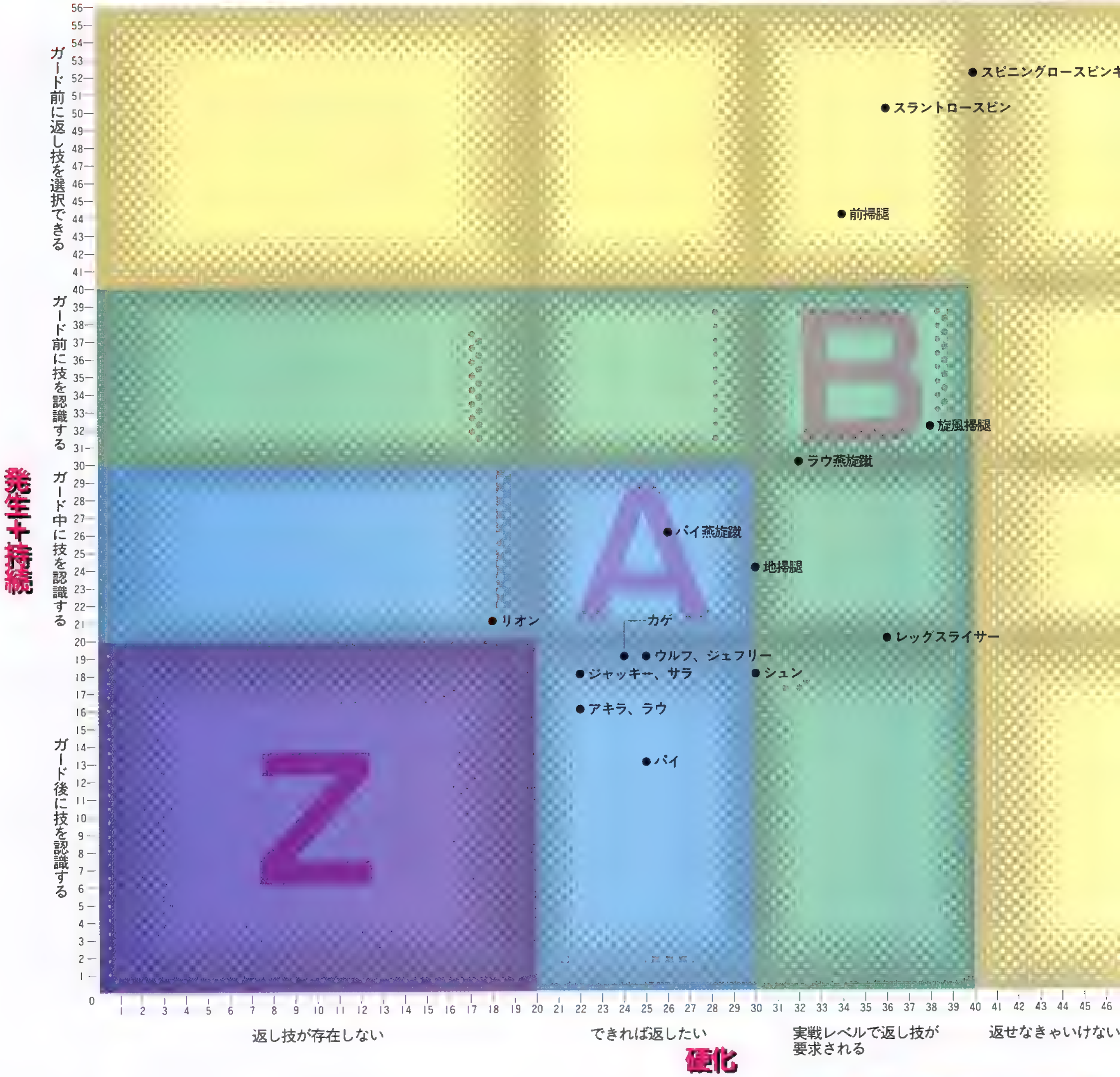
だがそんな中にあって、シュンのローキック、仰穿腿とブライアント兄妹のレッグスライサーはくらってしまったときでも、肘攻撃やしゃがみ投げはもちろん、中段蹴りでも返すことができる。そんなわけで実戦での使用頻度も低い技である。

また、パイの燕旋蹴と地掃腿に関しては、技の先端をガードしてしまうと返し技が存在しない。燕旋蹴は遠心力によるダメージ値の増加でガード硬化が長くなり、地掃腿は間合いの関係で硬化中には返し技が入らない。


ローキックは返しずらい。


シュンのローキックは、くらった後でも返すことができる。

返し技に関するこの8ページの中で、起き上がり蹴りについては触れていないが、アキラの下段攻撃全般、ウルフ、ジェフリーの一部の技は非常にスキが大きいので確実に返していきたいところだ。




地掃腿の先端をガードすると返せない。

しゃがみ硬化技の中にも、コンビネーション技系のものがいくつかある。

ジャッキーにはロースピンキックにつなぐ連携が、

・パンチロースピンキック
・スピニングロースピンキック
・スラントロースピンキック
・スピニングキックロースピンキック

と、4種もある。ほかのキャラに比べるとかなり特殊な例といえる。だがこれらはすべて連携の終点なので、ガードした時点で迷いなく返し技を繰り出せる。

これに対し、中継点がしゃがみ硬化という技が一つだけある。それはリオンのローキック、軌腿だ。この技は硬化がたったの18。返し技が存在する技の中では最も硬化が短い。発生・持続はローキック系の中では最も長いのでイメージ的には対応しやすそうだが、実質上一番返しにくい技といえる。

次ページでは、返し技概論の後半として、返し技の知識を持った上で気をつけていきたい部分、やり込んでいくにつれて進化、あるいは単純化されてしまいやすい部分を考えてみたい。

返し技概論 後編

不可能領域への

返し技表を一通り見てもらったところで、ここからは少し掘り下げて返し技を考察していきたい。

返し技の存在する技の中で、絶対に反応できない領域というのもある。

例えばしゃがみパンチをしゃがみ投げしたり、ローキックを肘攻撃で返したりする、という行動だ。

こういった非常に難度の高い返し技は、先に挙げた手順を踏んだのでは、普通の人間はまずもって返せない。

しかし現実にこれらの返し技を繰り出せる人はたくさんいるし、その行動は紛れもなく反応によるものである。

確かにこれは反応だが、正確にはその前にもう一段階、「想定」という要素が含まれる。つまり、しゃがみパンチが来るという状況を予想しておけば、即座に用意しておいた行動――この場合はしゃがみ投げを行なえるのである。

練習すれば「状況を予想しての返し技」も可能になるし、「向上心」が高ければ高いほどより早く習得できよう。

その上でさらに、複数の状況想定や反応力の高速化など、より多くの部分に気を配れるように努力したい。

結局のところ、返し技に関わってくるのは「知識＝情報」（対戦中の外部情報ではなく、記憶としてある情報）と、「訓練＝能力」である。

少しでも多くの技が的確に返せるようにしていきたいものである。

返し技の類型化と それが及ぼす弊害

ある程度訓練されてくると、返し技を繰り出すまでのスピードが早くなる。反応力が高まり、返し技のプロセスにおける「判断」と「選択」がほとんど無意識下で行なわれるようになってくるためだ。

これに伴い、より多くの状況に対応できるように「返し技の体系化」がなされる。

つまり、例えばアキラでいえば「返し技はⓅⓀとA・S、下段技は猛虎」というように、より単純に返し技が洗練されていくわけだ。

しかしあまり類型的に認知してしまうと、相手をリング際に追いつめているのにA・Sを使って窮地に追い込まれてしまったり、投げのチャンスである後掃腿やロードロップキックに対して猛虎を出してしまったりする。

高速化し、無意識下に追いやられた「選択」の部分がこういった誤認を招いてしまう。

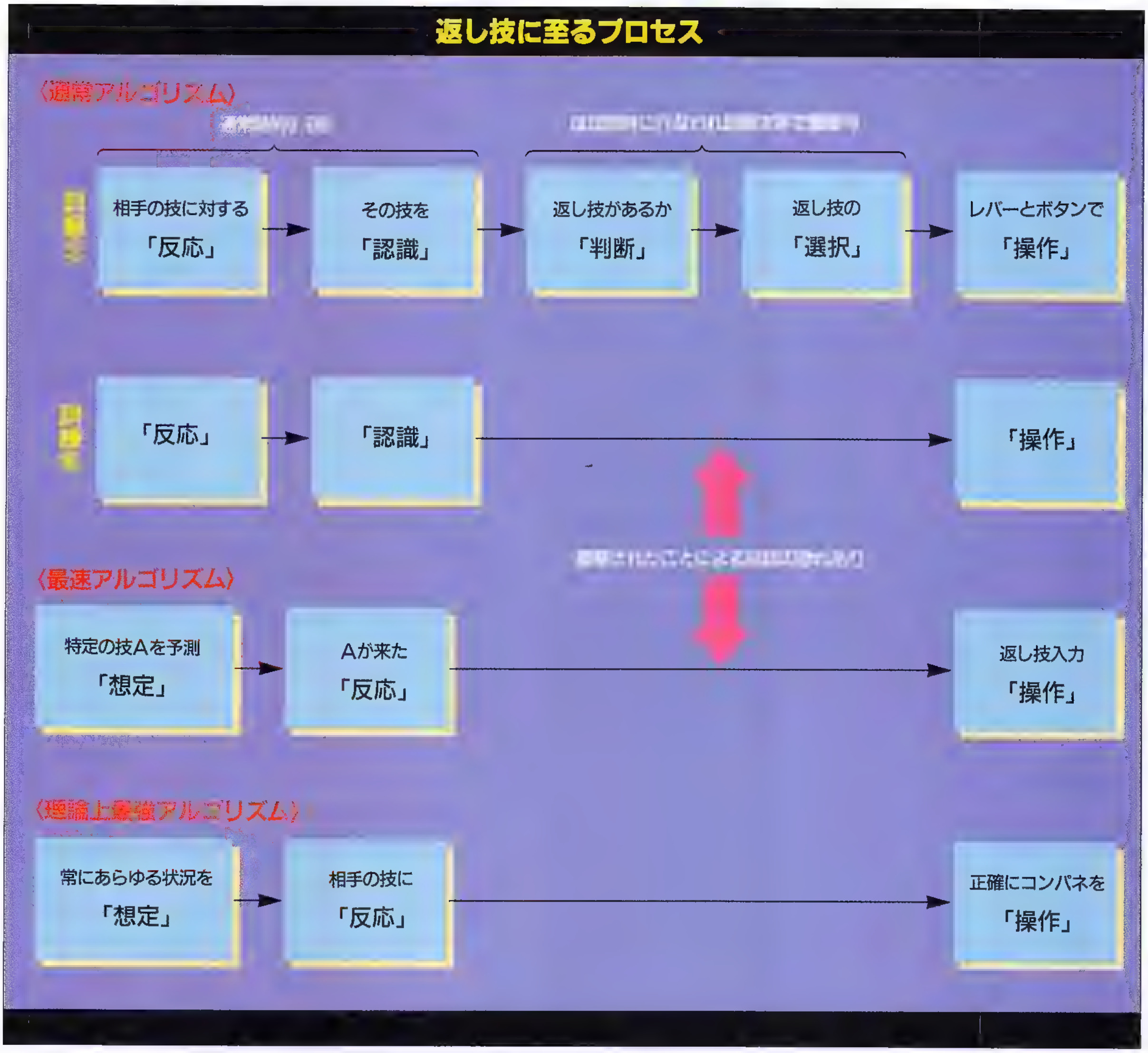
さらに単純になると、最悪の場合「ガードしたらⓅⓀ」状態にまでなる恐れもある。

また、「反応」の部分に関しても類型化による弊害が考えられる。

ジャッキーのダッシュハンマーキックを例に挙げると、この技はⓅⓀで返すことができるが、この知識から「中段蹴りやサイドフックキックに対してもⓅⓀを出してしまう」というような現象だ。

実際には中段蹴りにはⓅⓀが入るし、サイドフックキックの後にⓅⓀを出すのも一つの選択としては悪くないかもしれない。しかし、返し技という観点から見れば、これらは明らかに間違った行為である。結果的には同じでも、どう意識して動いたかで大きな違いがある。ここでそれをよしとするか否かで、その後の発展性も大きく変わってくる。

逐一こうしたところに気を配っていたのでは疲れるだろうし、一時的に下手になるかもしれない。だが「努力が報われる」このゲームだからこそ、より深く考え、対戦し、また考え…という過程が大切なのだ。こうして少しずつ矛盾点をなくしていくことによって、少しずつではあるが体系的に動くことができるようになるだろう。



VIRTUA FINAL INTERVIEW

バーチャファイナルインタビュー

構成　アナーキャー松井

京浜急行沿線のハイテク含有率ナンバーワン企業、セガにバーチャファイター2の総まとめともいえるインタビューを決行だ。GO!

京浜急行は赤かった

ゲーメスト　さっそくインタビューに入らせていただきます。

いきなり細かい質問なんですが、アキラの裡門頂肘と躍歩頂肘はリーチ差があると思うのですが、実際どのくらい違うんでしょう?

甲　本当に細かいです(笑)。硬直フレーム等の様に、目に見えるデータでこれだけというものは存在しませんが、ゲームの空間上での実測値は、裡門頂肘が76cm、躍歩頂肘が116cmでした。だいたいの値ということで。

ゲーメスト　アキラで進歩里誇で相手を後ろにまわし、しゃがみクイックフォワード猛虎硬爬山を相手にあてると、普通ふっとんでダウンするのに、たまにのけぞるだけでダウンしないことがあります。どうしてそうなるんでしょう?

甲　これは前後の判定がおかしくなっているためですね。猛虎硬爬山を後ろから当ててもたまに正面から当てたと判定されることがあるんですよ。そのために正面から技を食らった時の、のけぞりポーズになってしまいます。

ゲーメスト　それは、どんなときに、そうなるんでしょう?

甲　はっきりと断言できませんが密着した状態で技を出すと起こりやすいようです。回し蹴りを正面から当てた場合でも同じ様なことが起こります。

ゲーメスト　相手の技を受けながす、アキラの外門頂肘やカゲの小手返し入力はどのぐらいの時間、入力を受け付けるのでしょう?

甲　それは考え方が少し違いますね。返し技の入力判定はボタンを押した瞬間に行うので、その時に相手の技が返せる状態でなければ、返し技は出ません。つまり返し技は相手の技の返され判定がでている間にPボタンが押されてなければだめです。逆に言えばレバーやGボタン等の入力は、それ以前でもOKということです。したがって、入力受け付け時間は0となります、というか、そういった概念そのものがありません。

ゲーメスト　アキラの外門などの一連の相手の攻撃を受けながす当て身技は、上段、中段、下段でレバーを入れる方向がかわりますね。そこで、横、斜め下、下とレバーを回してからパンチボタンを押せばどの攻撃がきても返せたりはしませんか?

甲　だめでしょうね。GとPの間の入力にはニュートラル以外のよけいな入力は認められないので、上、中、下段いずれの外門も出ません。結果的にしゃがみパンチが出ると思います。

ゲーメスト　2・1になってコマンド入力受け付け時間なんかは変わったんですか?

甲　ええと、受け付け時間そのものは変わっていません。ただレバー入力の判定法が微妙に変わっています。例えばジャイアントスイングでレバーをグルっと回すじゃないですか。この時パンチボタンを押した瞬間から1フレーム後にレバーが斜め上方向などに行き過ぎて入力されると、VF2ではジ

出席者

■セガ

影の軍団　甲さん　開発の方。今回データ的な部分への解答をして下さった。実は本稿担当者の中学時代の友人にになっている。だからどうした、という質問は禁止。

塚本さん　新四天王ラウとして有名な人。バーチャ2のメインスタッフの一人でもある。

クールな風貌と冷静な口調が特長。が、ゲーメスト大賞のオークションに某週刊ファミコン誌で使用したお面を持ち込んでくる豪胆な一面も併せ持つ。素敵。

中島さん　セガAM2研の広報担当の方。各種取材の受け付け、器材の準備などをして下さる人で、今回も連続技コーナーの1週間以上に渡る写真取材などでお世話になった。もはや足を向けて寝れぬが、おしむらくはご自宅の方角をぞんじませぬ。無念。

■ゲーメスト

GYU　アキラ担当。ライターとしては珍しい、時間や約束をしっかり守る男で、編集者からの信用はあつい。が、実はシモネタ軍団シーモネーターズの一員でもあるという隠された一面も持つ(血涙)。

キャサ夫　カゲ担当。エターナルバトルバーチャ2優勝、おなじくマキシマムバトル準優勝の男。バーチャファンなら名前ぐらいしっているだろう。性格はいいやつなのだが、時間に関しては結構ルーズ。ファミレス、ジョナサンの愛用者でもある。

ジョリー・ボサノバ　編集担当。主に写真面を担当。一時本誌の読者サービス部でトップモデルまで登り詰めたが、最近はあまり出番がない。

ノリック　編集担当。今回そのバーチャ知識を生かして編集メインのアナーキャー松井をジョリーとともにサポート。編集部PCユーザーズの一員。

アナーキャー松井　編集担当。バーチャに関しては一般プレイヤーレベルなため、必死こいて勉強した。が、勝率は一向にあがらず。トホホ。

24KHzモニターの見た夢



ャンプパンチが出ていました。VF2.1ではこういった場合でもちゃんと技が出るようにしました。これは入力システムそのものの変更ですので、本来は全ての技が出やすくなるはずなんですが、コマンド入力方法の違いや、コマンドの一部が他の技と重複していたりする場合があり、技によっては以前とほとんど変わらなかったり、逆に出難くなった技もあります。サマーソルトキックのような斜めジャンプ系の技は出にくくなっています。

ゲーメスト 見た目では当たっているようなのに、技と技がすれちがってしまって互いにまったく当たらないことがあるのですが、これは？

甲 それは本当に当たっていないからですね。横から見ると当たっているように見えるんですが、上から見るとズレているというようなケースだと思います。攻撃判定の出ている時間中に、互いの攻撃ユニットが重なっていないんですよ。

ゲーメスト 技の出がかりは投げられ判定がないはずなのにたまに投げられてしまいます。これは？

甲 避けモーションといって、カゲの側弾のように相手の攻撃をよけつつ出す攻撃技には、投げられ判定があるんですよ。また、攻撃判定が消えた瞬間、ポーズ的にはまだ技の途中に見える時などに投げられると、吸い込まれたような感じに見えますね。

ゲーメスト スラントの出がかりなんかも投げられますよね。ジャッキーのスラントからダッシュ入力してやるスラント連打というときにやられやすいですね。

甲 あ、その場合は投げが優先されます。VF2では毎秒60フレームで処理するようになったために、ボタンの同時押しがしにくくなったので、ボタンどうしの同時押し入力を1フレーム甘く受け付けるようにしたんですよ。そのために、ボタンを押してから技が出るまでに1フレームのタイムラグがあるんです。このタイムラグ中に投げられてしまうんだと思います。これはスラントに限らず他の技でもそうなります。

ゲーメスト しゃがみPと投げが同時に入力されると負ける可能性があるんですね？

甲 ありますね。

ゲーメスト 投げを避けるためにジャンプをするというのがありますね。

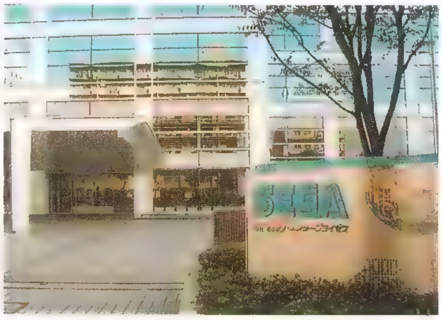
甲 それはレバー入力の判定にはタイムラグがないからです。

ゲーメスト じゃあ、しゃがんでしまうというのも考えられますか？

甲 いや、その場合にはしゃがみ途中のモーションに投げられ判定があるので投げられます。しゃがみパンチのほうが有利ですね。

ゲーメスト ターンロースピンキックなどでカウンターでないのにカウンターのダメージ音がなることがありますね。

甲 あれは、大ダメージ音なんです。カウンター音というのは特にないんですよ。数値的にはキックで30ダメージを超えれば出ます。また、大ジャンプキック等のように、特別にその音が鳴るように設定した技もあります。サラのターンロースピンキックの場合ですと、急所ヒットしたためにダメージが30を越えたからだと思います。



ゲーメスト リオンの背後攻撃で後、後P＋Gで出る技がありますね。こちらの名前がまだセガさんからいただいた技表のなかに入ってないようなんですが？

甲 この技は、背身尖掌といいます。

ゲーメスト 段位認定モードの十五段というのは？数字なんかはあらかじめ用意されていたもののようなんですが？

甲 あれは、純粋にバグです。数字はですね、海外バージョンの15級にあたる数字なんですよ。ちょうどメモリに入っているのが9段の次の場所にあるんで、総合評価が104ポイントになった場合、9段の上のその数字が表示されてしま

VIRTUA FINAL INTERVIEW

バーチャ
ファイナル
インタビュー

うんです。

ゲーメスト　デュラルの技はオリジナルの各キャラのものとデータ的には一緒なのでしょうか？

甲　上Pで出るカゲのダウン攻撃だけがちょっと違います。それ以外は他のキャラのデータと同じです。あとオリジナルの技が一つあります。ちなみにCPUデュラルとプレイヤーが使うデュラルの性能はまったく一緒です。

ゲーメスト　空中ダメージは最初の一発だけ、地上に当てたときの1・5倍ですよね。

以後は通常通りのダメージになるのですが、これは空中の相手の手足などに当たった場合、つまり相手にクリーンヒットしなかった場合も同じですか？

甲　同じですね。急所攻撃でダメージが増える以外に数値的に変化することはないです。

ここからの質問はアドリブだ

ゲーメスト　アキラだけ起き上がりの蹴りがタイプが違いますよね。あれはどうしてなんでしょう？

塚本　ああ。よくわからないです。アキラだからとしか(笑)。

キャラ別に特長づけはして行こう、ということになってたんですが、特にアキラの場合ウチの部長(鈴木裕氏)が気に入っているということもあって、ほかにくらべ、いろいろ変わってるんです。

ただ、あの起き上がりは今考えるとモーション的に読まれやすくて、ちょっと失敗だったかもしれません。

ゲーメスト　同じく、崩撃雲身双虎掌（アキラスペシャル）が入った理由をうかがいたいのですが？結構ゲームバランス的にも影響を与える技だと思うのですが？



塚本　ロケテストの時はワンコマンドでる投げ技だったんですよ。ただ、それでは簡単すぎるのに結構強力なんでひどいな、ということになって。ただ、技的にはカッコイイんで残したかったんですよ。で、コマンド入力を難しくしてしかも3段階にわけたんです。それで今のような形になりました。

甲　あと、投げコンボというのを作りたかったので、実験的に入れてみたというのもあります。

塚本　ただ私たちが今のコマンドを設定した時にはまさかこんなに一般的に誰もが使う技になるとはまったく思わなくて(笑)。実際私たちが社内でやった時はほとんど出なかったんですよ。

ゲーメスト　使いこなせるのがある種ステータスになる的な技をねらってたんですか？

塚本　そうです。ただ、たしかにアキラスペシャルは結果論的にはバランス的に、よくなかったですね。

ゲーメスト　そういえば、しりもちというのもアキラだけのシステムですね？

甲　アキラにいろいろな要素が集中しているのは彼が主人公ということで、実験的なことを彼で試そう、という面がありますね。ガードくずしとか。

ゲーメスト　そういう実験的なことはまずアキラで、という感じで？

甲　というか、部長が八極拳に入れこんでいるっていうか(笑)。

ゲーメスト　立ち斜上とかはなぜでるんでしょう？

甲　あれはしゃがみダッシュをすると、しゃがみ状態になるという仕様だったために、ああいうことが可能になっていたんです。

ゲーメスト　よろけ回復というのは2．1でかわりましたね。

甲　2の時は回復の入力受け付け時間が非常に短くて回復しにくかったんで、2．1ではかなり受け付け時間を長くしました。

ゲーメスト　まったく同じタイミングで両者が投げを入力した場合、どちらが打ち勝つんでしょうか？

甲　これはわからないですね。同時の場合、ランダムでどちらかにわりふります。あと、同時だと投げ返しは無効になります。

2．1

ゲーメスト　2．1にしたさい、キャラカラーによる能力差をなくしたりしてバランスを取り直したのはわかりますが、PKで倒れなくなったのはなぜなんですか？かなりゲーム性がかわりましたよね？

甲　あれはスタッフ内でも賛否両論があった部分です。2という枠組みで2．1をとらえた場合そこまで変える必要があるのかといった点で。ただ、PKダウン攻撃というのがいまいち印象がよくなかったのでこういう形になりました。

ゲーメスト　カゲなんかはかなり厳しくなってしまいましたね。

甲　個人的に同感です(笑)。ただパンチが一発入ったらキックも確定、さらにダウン攻撃まででっていうのがあまりにも単純すぎるかなという点で意見が一致しましたので。

ゲーメスト　2．1の方向性としては安定戦法をくずしたかったんですか？

甲　そうですね。度が過ぎるものはちょっとね。

ゲーメスト　2．1を制作するきっかけはどのようなものだったんでしょう？

甲　セガがバーサスシティという対戦用の筐体を発売するので、まずそれに対応したバージョンを出さないかという企画ができたんです。そこで、いい機会だから全体のバランスも見直そうということになって。

ゲーメスト　2月に開かれたAO



VIRTUA FINAL INTERVIEW

バーチャファイナルインタビュー

Uショーにも製品版とは違ったバージョンが出展されてましたよね

甲　あれとも別物です。あれはクイックバックが連続で出にくい、リオンが強化されている、デュラルが使えるというのが主な変更点でしたので。

ゲーメスト　実際の製作期間というのはどれくらいだったんでしょう？

甲　10日くらいでしたっけ(笑)。ちょっと忘れました。

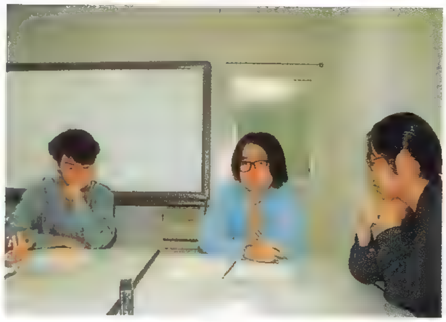
ゲーメスト　デュラルが使えるようになったのは？

甲　2の開発当初から、デュラルはプレイヤーが使えないことを前提に、あのようなキャラになったんですが、まあ発売後だいぶたったし、そろそろいいかなと。

塚本　また、あれを2．1の売りにしようって考えもあったんです。

甲　他のゲームは知らないですけど、バーチャってCPUキャラでもちゃんとソフト的に技のコマンドを入力して出しているんですよ。だからプレイヤーキャラにするのは非常に簡単でした。ちなみに箭疾歩のコマンドなんか面倒くさいですけど、CPUはちゃんと入力してますよ。





ゲーメスト　タイトルはなぜ今のような2．1に？

甲　とりあえず2の枠組でのバージョンアップ的な意味合いを含めたネーミングです。画面上に小さく.1の数字がでているのはちょっとした遊びですが、一目で2．1であることが判るようにという目的が第一にありました。ソフト的にはあの数字をだすためだけに、わざわざいろいろやっているんです(笑)。

全体的なこと

ゲーメスト　もはや社会現象とすら言えるヒットとなったバーチャ2ですが、実際ここまでくるとは思われましたか？

塚本　ここまでとは、ちょっと思いませんでした。

甲　最初のバーチャがヒットしたんで、あたってくれるといいなあとは思ってました。作っている最中も、これならいけるのでは、という手応えはありました。

ゲーメスト　プレイヤーなどの反応で一番興味をひかれたのはどのような点でしょう？

塚本　興味をひかれた、というよりも驚かされたという点なんですが、プレイヤーの人達のやりこみぶりですね。

　例えばウラの1P、2Pで性能が違う、なんてのは私たちも気がつきませんでしたからね。深いなあ、と。

甲　最初のバーチャのときもそうだったんですが、結構プレイヤーにいわれて初めて気づくっていうのがありました。

　あと各プレイヤーがクローズアップされてきた、っていうのも驚きましたね。

ゲーメスト　むかしの高橋名人みたいな？

塚本　あのころのより、ドロくさくさくなくて、なんとなくカッコよいじゃないですか。

ゲーメスト　なるほど。

3だ

ゲーメスト　さて3です。

中島　ほとんどオフレコになると思うのですが(笑)。

塚本　いよいよ本格的に動き出した、ということろですね。キャラも2キャラほど新キャラが動いています。システム的にも大幅に変更される予定です。

ゲーメスト　操作系は？

塚本　ボタン数とかは同じです。

ゲーメスト　一人は日本の女性だと聞いたんですが？

塚本　まだはっきりとは言えません(笑)。

ゲーメスト　スタッフというのは基本的に2と同じメンバーなんですか？

塚本　そうですね。キャラクター等に関しては、2の時とはまた違ったつくりかたをしているんですが。

ゲーメスト　全キャラが母国語で話すという噂は(笑)？

塚本　本当は2でもそうしたかったんですけど、容量的にちょっと厳しくて。3ではやりたいですね。

ゲーメスト　バーチャって2になってかなりストーリー的な広がりがでてきましたよね。

　3になってもその傾向は引き継がれるんでしょうか？

塚本　そうなると思いますね。今回の優勝キャラとかはまだ未定ですが。

ゲーメスト　サラ、また誘拐されるんでしょうか(笑)。

塚本　さあ、どうでしょうねえ(笑)。今回はステージなんかも各キャラのストーリーに更にあったものにする予定です。

中島　結局ほとんど話せませんね。まあ、3につきましてはすごいものを作ってますってことで期待してください。

ゲーメスト　なるほど、わかりました(笑)。期待させていただきます。では、本日はどうもありがとうございました。



これでファイナル!!

読者様大プレゼント

① バーチャ筐体　　1名





②



③



④



⑤



⑫
現在製作快調

ジャッキー革ジャン　　1名



おりこみハガキ裏面の一番下に希望番号を書いて応募して下さい。平成8年1月15日消印有効。

⑥



⑦



キャラクターテレカ各3名

⑩



⑪



⑧



⑨



VF2→VF2.1への変更点

.1の意味するもの

対戦筐体バーサスシティ用として開発された「バーチャファイター2.1」。似て非なるこのゲームのVF2との違いとは…

さらなる微妙な調整、キャラ間の差も縮まるか

VF2.1は、もともと対戦筐体「バーサスシティ」専用につくられたニューバージョンである。

まず、バーサスシティの特徴であるデジタル掲示板に対戦での勝ち抜き人数と、各技をヒットさせたときのダメージ数が表示されるようになっている。ACT1で掲載した数値に、カウンターなどの値も加算されるので、相手の硬化中にカウンターで大技を叩き込んだときなどはチェックしてみよう。

一応、この2.1はバーサスシティ対応だが普通のニューアストロに入れている店もある。

そこで、筐体以外の外見の違いを教えよう。

アドバタイズデモのキャラが全員2Pカラー

プレイしていないときは、アドバタイズ（デモ）が流れている。このとき、おなじみ演舞をする舜帝を始めとしたキャラの色が全員2Pカラーとなっている。まずここでVF2との違いがすぐ分かるはずだ。

ゲーム中にも「.1」の表示

プレイ中での見分け方は、タイマー表示の上を見る。VF2は何もない空間だが、2.1では「.1」と小さく表示されている。このほか、ステージ間の「TRY NEXT STAGE」画面でも下の方に小さく「.1」の表示がある。

ここまでは、パッと見て判断できるが、ここからが本番。実は内部的なプログラムもかなり細かいレベルで変更がなされている。次に、実際ゲームに直接関係する項目を見ていこう。

コマンドの入力が一部、受けつけが甘くなった

VF2で比較的出しにくかった「⇦⇩Ⓟ+Ⓖ」などの入力が多少甘く受け付けてもらえるようになっている。前出の⇦⇩Ⓟ+Ⓖなら、⇦⬃⇩⬂Ⓟ+Ⓖとしても出る。VF2時代には考えられないような甘さだ。

ただし、コマンドは甘くなったものの、しゃがみⓅとⓅ+Ⓖ投げの同時入力による自動技選択ができなくなっている。⬇Ⓟ+Ⓖと入力しても、投げは出ずにしゃがみⓅのほうが優先されるというわけだ。

バックステップの連続が不可能に

そもそも、⇨⇨（バックステップは⇦⇦）入力は、クイックフォワード（バックステップ）中にもう一度⇨⇨入力をすることで前のクイックフォワードをキャンセルして新しいクイックフォワードが出せていた。これがクイックフォワード、バックステップ共に可能だったのがVF2。しかし、2.1ではバックステップに関してキャンセルがかからない——、つまり連続してバックステップができなくなっている。この変更は露骨にバックダッシュを繰り返して逃げプレイをする「チキンプレイヤー」への対策であると思われる。相手の技を見切ってスカすのであれば1回のバックステップで充分なはず。この変更に文句があるとしたら君のプレイは何か問題があるといえるぞ。ちなみにバックステップ中に攻撃を受けるとよろめいてしまうぞ。

よろめきの回復が一層早く

VF2でも、よろめきはレバーを高速回転させれば多少早く回復できた。VF2.1では、これが目に見えて早く回復可能となっている。これにより、ちゃんと回復すればカゲの「肘よろめき・ⓅⓀ」やパイの「中段Ⓚよろけ・穿冲拳」がつながらなくなった。

走れる距離の変更

これもバックステップの変更に伴なった調整。VF2での3mから、1.5mとなった。これで思わぬ間合いから走れるようになり、これからは「走る」ことが重要な要素となってくるだろう。

ⓅⓀを当てても倒れない

返し技として有名なⓅⓀは、ヒットしてもダウンしなくなった。ラウ、パイ、シュン、リオンはⓅⓀを当てるとよろめくぞ。なお、ラウのⓅⓅⓀもこれと同じ扱いだ（ただし連掌旋風腿は除く）。

Ⓚキャンセル系の改良

ⓅⓀⒼⓅⓀⒼ…と高速で入力する「千本パンチ」を封じるべく、ⓅⓀキャンセルしたあとに硬化がついた。ただし、千本パンチがつながらなくなる程度の差なので、普通に使うには問題はない。

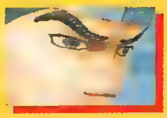
これと同様に、Ⓚを12フレーム目でキャンセルする「居合い蹴り」も12フレーム目からキャンセルできなくなったため、事実上できなくなった。

自らダウンする技のリスク増加

ウルフのドロップキック系に代表される「自ら倒れこむ技」にリスクが加わり、このダウン状態に攻撃をくらうと1・75倍のカウンターダメージとなる。

全キャラ共通系の変更点を箇条書きで解説したがどうだっただろうか。こうして文章で読むより、実際にやってみてもらった方がよく分かってもらえると思う。2.1を見かけたら是非、VF2とやり比べてみてほしい。

頂点を極める！ アキラ In the 2.1



VF2・1におけるアキラ自身の変更点とシステム面の変更点を利用した戦術を説明しよう。

崩撃雲身双虎掌の入力について

まずアキラ自身にもたらされた変更点は崩撃雲身双虎掌である。この技の1段目にあたる崩拳が立ち状態、しかもレバーニュートラルⓅ+Ⓚ+Ⓖという入力以外受けつけなくなった。例えばVF2ではしゃがみダッシュで相手に接近して立ち上がり中に出すことができたのだが、VF2・1では不可能。スカして決めることが多少難しくなったと言える。

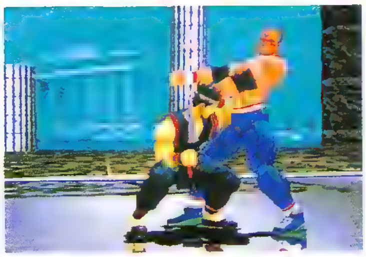
システム変更による影響

2・1の特徴の1つにⓅⓀでダウンしないことが挙げられる。もちろんアキラも例外ではないが、ⓅⓀヒット後の優先権は依然としてアキラにあるのでここからさらに攻めることができる。例えばⓅⓀヒット直後の躍歩頂肘に対し重量級はガード、他のキャラはガードorバックステップしか手が残されていないので有効に2択で攻めることができるのだ。

また近距離（3m）から走ることができるようになったという変更点もアキラにとって有利に働いている。



ⓅⓀヒット後に躍歩を出せば…



重量級はガードするしかない。



躍歩で浮かせたら走って押す。

まず躍歩で相手を浮かせたら追い打ちを入れずにすぐ走る。これで相手を前方へグイグイ押すことができるので、より一層プレッシャーを与えることができる。もちろん猛虎硬爬山で相手に尻もちをつかせた後も走ることでVF2より楽に投げをきめることができるぞ。

さて、ここまではアキラにとって有利な変更点について述べた訳だが、多少不都合な点についても説明しよう。

2・1では全キャラ共通して"よろけ回復"が早くなった。アキラは裡門（上歩・躍歩）頂肘や側腿で相手をよろけさせることができるが、VF2で有効だった"よろけ・ⓅⓀ"という安定コンボが通用しなくなった。ただし逆の立場、物によろけからの連続攻撃が強力だった相手の弱体化から言えば恵まれているのかも知れない。

そしてⓀキャンセル（ⓅⓀキャンセルを含む）も一瞬で行うことが不可能である。

アキラにとってここからの投げ・中段攻撃・⇩Ⓟ（自動下段外門）といった攻めが重要な連携の1つであるが、多少やりずらくなった。

以上のことが2・1におけるアキラの主な変更点であるが、引力なライバルキャラの弱体化と比べ、アキラはさらに強くなった感すらある。最強の座はいただきか？

近・中距離の攻防に変化が… ジャッキー In the 2.1



性能的にはほとんど変更のないジャッキー

VF2・1におけるジャッキーの変更点は、大局にさほど影響していない。

・サマーソルトキックの硬化がRフレーム増加した
・レッグスライサーが小カウンターならばダウンする

この2点が大きな変更点だ。

サマーソルトのほうは、ノーマルヒット後の大ダウン攻撃が、相手の回復が早ければ横転で回避されるようになった。ただその操作は相当連射が速くなくてはならないため、大ダウン攻撃を仕掛けるかどうかは微妙なところだ。一度大ダウン攻撃を試してみて、回避されるようなら小ダウン攻撃に切り換えよう。

レッグスライサーはダメージ値が上がり、相手の技の硬化中にヒットすればダウンを奪えるようになったが、どうということはない。ノーマルヒット後に反撃を受けるのは相変わらずだし、返し技として使うにしてもレッグスライサーよりいい技がたくさんあるからだ。

つまるところ、この2点はジャッキーの闘い方には大した影響を及ぼしていない。むしろ大きいのは、システム上の変更点だ。



こんなときにレッグスライサーを出せば…



転ぶ。しかしあまり使わないような。

システム変更からくる戦法の変更

まず大きいのが、よろけの回復である。VF2・1では素早くよろめきを解けるため、エルボーでよろかすことに成功しても、コンボエルボーやサマーソルトでの追いうちはもう入らない。

エルボーで相手がよろけたあと、一番確実な行動はⓀを押してスピンキックをヒットさせることだ。これは回復されることはない。

そのかわりといっては何だが、プラスに作用した部分もある。

ダッシュハンマーキックやミドルキック、ニーキックといった技は比較的よく使われる有効な技である。これらの返し技としてⓅⓀをくらってもダウンすることはない。当然ダウン攻撃や起き攻めをされることもなく、つまりはこれらの技を繰り出すリスクが軽減させたといえる。



ガードされてしまった。かつては厳しい状況であったが…



それがどうした。さあ仕切り直しだ。

この2つを合わせて±0といったところであろうか？闘い方に若干の違いはあれど、総合的な強さはあまり変わっていない。ジャッキーを信じて闘おう。

VF2より大幅パワーアップ!!
パイ In the 2.1



ⓅⓀ弱体?Ⓚがあるから大したことないでしょ。

VF2.1で最も大きな変更点といえば、ⓅⓀがヒットしても相手がダウンしないこと、といわれる。パイのⓅⓀは、もともとつながらない連携技だ。Ⓟがカウンターヒットすれば Ⓚにつながるが、間合いによってはカウンターでもダメなことがある。幸い、ⓅⓀで返せるなら立ちⓀ(高蹴腿)でも代用が可能。これならダウンを奪ったあと大ダウン攻撃も入る。VF2なら「ⓅⓀ・大ダウン攻撃」というのも一応狙えたが、避けられやすかった。Ⓚでカウンターをとると、うつぶせになるので大ダウン攻撃をかわしにくい。



パイにはⓅⓀなんてもとから不要。一部の技以外Ⓚで安定。

さらに、実はⓀでできてⓅⓀではできない攻めがある。Ⓚでダウンさせれば、そのあと飛燕単脚で裏回り起き攻めが可能となる(P27参照)。

つまり、ⓅⓀはⓀで返せない一部の技をガードしたあとの返し技にしか、存在価値はない。そのⓅⓀが倒れなくなって弱くなった!!と騒ぐのは愚の骨頂といえよう。

もともとつながらないⓅⓀの話はそのへんに置いとくとして、パイでシステム的につらいのは、よろけ後の回復だ。中段Ⓚでよろけさせて穿冲拳で浮かせる攻めがやりにくくなったのは少し痛い。とはいえ、反応が遅れれば穿冲拳が間に合い、VF2同様浮かせることができる。また、よろけ中に間に合わなくても、穿冲拳や中段Ⓚを再度重ねておけば、相手が立ちガード以外の行動をとった場合見事ヒットする。

そういった攻めを防ぐため、よろけ後立ちガードしたままなら投げを狙おう。掣燕掛塔・連環転身脚のコンボはVF2.1でも健在だ。

単脚起き攻めがやりやすい!! 中段・下段の2択に表・裏の三次元殺法で攻め立てよう

ここが重要な改良点。ダッシュはVF2では3m以上離れてなければ走れなかったが、VF2.1では1.5m以上でOKとなった。これにより、連環転身(掃)脚後の間合いから走って近づけるようになり、簡単に雷陰掌打で追い打ちができる。そして、素早くダウン中の相手に密着できることにより、「単脚での裏回り起き攻め」がVF2より格段にやりやすいというメリットが生まれた。

このほか、燕風輪翔時に相手の硬化が長くなったなど細かい改良もある。これまで述べてきた変更点は、別にパイに対してというわけではないことは分かってもらえると思う。つまり、これらのことはゲームシステムの変更により受ける恩恵なのである。

このような事実を総合すると、パイはVF2時代より確実にパワーアップしたことは間違いない。



連環転身脚後の間合いから…

◀



走れる!!これは便利。雷陰掌打も単脚起き攻めもやり放題。

今まで通りいけ!
ウルフ In the 2.1



ⓅⓀが転ばない? そりゃあ良かった

2・1になってウルフに加えられた変更というものはほとんどないうえ、全キャラ共通の変更点にもウルフの闘い方に大きく影響を与えるようなものは少ない。

そんな中でも、この転ばなくなったⓅⓀというやつは多少なりとも影響を与える数少ない変更点の一つ。

使う機会も、当てる機会もそうないが、ヒットしてもダウンせず、動けるのはこちらが先でなおかつ、中、重量級相手なら投げ間合い内というかなり有利な二択状況に持ち込むことができる。



使用頻度自体少なくなりそうだが覚えておこう。

ガードやバックダッシュならジャイアントスイング、投げを警戒してしゃがみⓅなら立ちガードですかしてからのしゃがみ投げ、しゃがみバックダッシュなら中段蹴りを叩き込んでやろう。

もちろん手を出してくるようならカウンターのヒザで浮かせてやろう。

逆にウルフの側がⓅⓀを食らった場合もダウンしないため、読み合いとなる。当然ただ手を出してもカウンターをとられるのがオチ。ⓅⓀを食らった後は基本的に、立ちガード、しゃがみバックダッシュ、投げ(SSD)のいずれかがいい。

立ちガードは安定。もちろんしゃがみⓅを出してくるようならしゃがみ投げで引っこ抜いてやろう。

しゃがみバックダッシュも投げられないので安定。中段蹴りはかわすことはできないが、ヒジやヒザならかわして投げることも可能だ。

こうしたことを意識させて、ときどき投げにいこう。しゃがみダッシュSSDにしておけば、バックダッシュでも逃げられないぞ。

とはいえ、一歩間違えればダウンさせられる以上のダメージを与えられる可能性もある、読みに神経を集中させよう。

逃げる奴にはフェイスリフト

もう一つ、影響のある変更点、こちらはウルフ独自のものだ。それは、⇩Ⓚの中段蹴りことフェイスリフトキック。

この技を(しゃがみ)バックダッシュ中、あるいは直後にガードさせるとよろけを誘発させることができる。

もともと、対バックダッシュ、対しゃがみダッシュとして使えた中段蹴り。今回はそれに加え、連続バックダッシュもできなくなっているので積極的に使っていこう。よろけさせたらもちろん、投げか中段の二択を仕掛けよう。



バックダッシュしたら…、

◀



中段蹴り。追いかけて2択をしかけよう。

悪魔から天使へ…
サラ
In the 2.1



どう変わったか

大きな変更として上げられるのが、サイドフック、シュンプリで、少し変ったのがレッグスライサーだ。

まずは、サイドフック。2では相手にガードさせれば反撃をくらうことはなかったが、2.1では、間合いの離れている相手にガードさせても反撃を受けるようになってしまった。

要するに、間合いの離れている相手に、バンバン出せなくなってしまったのである。多用すると危ないぞ。



この間合いでガードさせても。

▼



相手のⓅが間に合ってしまうのだ。

続いてシュンプリ。

これは、スピンキックにⒼキャンセルを押すことで、キックを出さずして瞬間に振り向くことのできる現象である。

だが、2.1ではできなくなってしまったので、振り向き攻撃などを出さないと、相手に背を向けることができなくなった。

下段攻撃がそれほど強くなかったサラにとっては、シュンプリは貴重な財産であったのだが…。



オ〜!キャンセルできないです!!

ターンロースピンキックを狙いにいくには、立ちⓅやしゃがみⓅにエルボーを混ぜつつ、振り向に攻撃やバックスピンキックをガードさせていくしかないだろう。

振り向いてからは、ターンロースピンだけでなく、パンチサイドも出していこう。

違いはどのへんにあるのか?

レッグスライサーは強くなったと言われているが、果して、どの辺が強くなったのであろうか?

普通に立ちガードしている相手を転ばすことができないのは2.1でも同じだ。

レッグスライサーで相手を転ばすことのできる条件は、カウンターで当てることと、相手の技の硬化中に当てなければならないということだ。

この2つの条件のうち、後者にあたる部分が、2.1で新しく加わった条件である。

例えば、2ではガードしたあとにレッグスライサーを出して、当てることができても転ばせることができなかった鉄山靠であったが、2.1では転ばせることができるようになった…というような感じだ。

この場合は、Dジョイントを狙ったほうが得策だが、レッグスライサーという技は、結構バクチ度が高い。転ばして相手の起き上がりを攻めにいきたいなら話しは別だが、相手の技の硬化中に技を決めるなら、無理に使っていくことはないだろう。



カウンターヒット以外でも転ばせられるようになった。

基本は同じだが修正は必要
ラウ
In the 2.1



2.1でのラウは空中コンボがつながりにくくなっている。以前のように1回浮かせれば…というイメージは小さい。

ここでは基本的な闘い方とオススメ空中コンボを中心に話しを進めていこう。

2.1ではどう闘う?

基本中の基本戦法であればバーチャ2のつもりで闘っていても差し支えはないと言ってもいいだろう。

だが結局、浮かしたときのダメージは確実に小さくなり、ヒジや中段蹴りのあとの斜上掌や安定ⓅⓅⓀは入らなくなっているため、苦労して決めた場合の見返りは少ない。やはり、多少プレイスタイルは変える必要はある。



ダウンを求めるなら斜下ⓅⓀ。

オススメは斜下掌と投げを多く使うこと。斜下掌は斜下ⓅⓀとダウンが取れるのが大きい。ただ欠点もあり、すべて斜下ⓅⓀでは対応させやすく投げられてしまうし、たとえ斜下Ⓟだけだとしてもガードされると主導権は奪われやすい。



ヒットしてから判断したいが、あまり出し過ぎると…

ほかには、ヒジでよろけても大ダメージは受けないので、ガードされても良しとして使っていこう。

空中コンボの修正を

しかし、いろいろ言ってもラウはやっぱり斜上掌。結局これを使わない手段は考えられない。

浮かしたあとの一般的な空中コンボは、斜上掌Ⓟ⇩斜上掌ⓅⓅⓅ-ⓀでOK。重量級以外ならたとえ一番浮きの低いしゃがみパンチにカウンターをとっても入る。

しかし、この手段ばかりだと最速の斜上掌なので、画面を見ないで斜上掌を出すノリになる。その場合は浮かないときに対応されてしまい(斜上掌がスカされやすい)単調になりやすい。

よって、さらなるオススメのコンボは、斜上掌Ⓟ・ⓅⓅⓅⓀ。最後のオッイエーかホイーは判断する。この空中コンボであれば浮いてから判断できるのが強み。

また、斜上掌Ⓟのあとは Ⓖボタンを使い、立ち斜上掌コマンド(しゃがみダッシュ)を入力しつつ、相手が浮いたかどうか判断する。

これができるようになれば、斜上Ⓟでラッシュかけつつ空中コンボも安定してくるだろう。

よって、最終的には後者の空中コンボをマスターするようにしたい。やはり、画面を見ないで次に技を出してしまうのは、あまりにも無謀だ。



斜上Ⓟのあとは…



連環転身脚なら判断できる。

キャラの変更点はないけど…
影丸
In the 2.1



なんか"カゲ"っぽくなったじゃん

VF2・1になり、カゲの変更点は少ないのだが、システム変更によってかなりのダメージを受けてしまった。

本来の連携は通用しなくなり、カゲならではの肘↓ⓅⓀ→流影脚すら決まらない。

基本的に肘よろめき後のⓅもつながらなくなったため、今後また更なる新しい連携を考える楽しみができたのだ。

影丸本人の変更点で目立つのは2つ。

弧延落からの多彩な連続攻撃が減ってしまった。



弧延落に変更点あり。「ドウリアー」で安定かあ。

と、見せかけて実は相手体力が半分を割ると従来通りのコンボが全て決まるので安心してくれ。

もう1つの変更点は針鼠弾である。

VF2にも発売バージョンによって、針鼠弾が連続で出せるものと出せないものがあった。それを2・1では永遠出せるように変更したのである。

2.1カゲはトリッキーだね

いろいろな変更点によって、悪く言えば弱体化してしまったカゲ。

今後、攻めの中心となる技を考えよう。

ⓅⓀをくらっても倒されることがなくなった。

ということはⓅⓀでしか返せない技、旋蹴りが多用できるようになってくる。今までは確実な場面でしか使うことができなかった旋蹴りもこれで安心だ。

肘よろめきに何も入らず、安定がなくなった。

よろめき後には中段蹴り、旋蹴り、龍尾閃、そして投げ狙いと選択してからの攻撃が有効だ。

●ワンポイントアドバイス

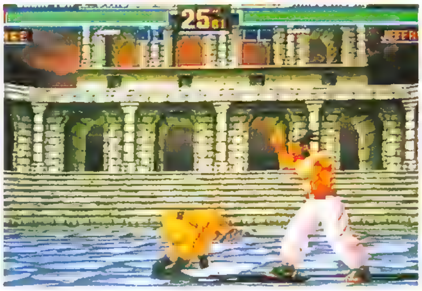
2・1に限らず、VF2から可能だった技なのだが、あおむけ足敵方向の後転からは針鼠弾が出せるのだ。

入力は簡単。後転後に敵方向で針鼠弾入力Ⓟボタン押しをすれば良いのだ。

早い話、後転起きは勝手に針鼠弾入力が入っている訳なのだ。

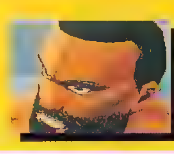


通常ダウンの後転から…



針鼠弾が永遠に出せる様になったのだ。これはお得!?

マクワイルドがワイルドに
ジェフリー
In the 2.1



強くなったと最近2・1になってからよく言われるのだが、はたしてそれはジェフが強くなったのか考えたい所である。しかし、所々を見てみると実はジェフリーの技にはこんな変化がついていたのだ!!

知っとくといい話 エルボーアッパー

一応2の時でも、ダッシュエルボーで相手をよろめかせた後にディレイでアッパーを出すとちょろっと浮いていたのだが、それはタイミングがシビアで意外と難しかった。しかし、2・1になってからはあまり考えてアッパーを出さなくても、少し時間をズラすだけで2以上の浮きを見せてくれるようになったのだ。

これはもしかするとよろめいた後の攻撃が入りにくくなったからなのか!?そうとすればかなりラッキーである。

これで、これからはエルボーアッパーで相手を浮かし、P・ダッシュエルボーアッパーと狙っていこう。しゃがみP→ダッシュエルボーアッパーももちろん使えるので、どちらか好きな方を選んでくれ。



エルボーの後に…



浮く、この高さがちと高く、さらに前より浮かしやすくなっているのだ。

ダッシュで投げろ!!

2・1で強くなった場所その2としては、相手が起き上る時に出す技をスカシてから投げやすくなった点だ。前回(2)ではかなりの近場で相手の技を見切らなければならなかったのに対し間合いが遠いにもかかわらず、いつでもダッシュして相手に近づき、そして投げることができる。

あとそれにつけ加え、フロントバックブリーカーの投げに行くまでのダッシュ距離も少しのびたので覚えておこう。

これでかなり起き攻めが楽になったハズだ。あと、スカしてから投げに行くまでの距離は写真でのせておくので参考として見てほしい。

最後に、しゃがみ投げの一つマシンガンニーリフトのダメージが、スプラッシュと同じ80になった。しゃがみⓅをカウンターで取れるようになれば、かなり一人前のジェフリー使いだ。



ここらからならダッシュパワーボム可能!!



今回は3撃必殺のガンニーである。

ジジィよ華麗に舞え
舜帝
In the 2.1



⇩Ⓟ+Ⓖがなくなり、避けがしやすくなった

2．1で変わった点といえば、⇩Ⓟ+Ⓖでは酒が飲めなくなった点（⇨Ⓟ+Ⓖは、OK）と今イチ使えなかった向側前避系の〝避け〟であろう。

では、変更点をふまえた上で戦術を説明しよう。（屈辱系多し……）

打撃バカには、じじいビンタで喝を！

打撃でしか攻撃してこない単純野郎には、喝を入れたい。

これは、まず相手に「投げらんねえ、このじじい！」といったプ・レ・ッ・シ・ャ・ーをかけ、打撃を誘うことが大切だ。待・つのではなく、あくまで誘う、これ重要。

そして、モーションをかけてやろう（クイックフォワードやローキックキャンセル等）。

これに相手が中段キック等を出してきたら、それに合わせて向側後避払手（⇦ⒼⓅ）をブチ込め。

じじいをこよなく愛し、日頃、老人を痛め付けて喜んでいる若僧に一矢報いたい、という人にぜひ、勧めたい。

同じ状況で向側前避（⇦Ⓖ）を使って背後をとった場合は、立ち月牙叉撃（⇨⇩➘Ⓟ）や宙舞双転脚（⇨⇨⇨Ⓚ）（⇨が一つ多いのはホーミングさせる為）などをブチ込もう。



お主の技は全てお見通しじゃ。（ただこれだけなんだけどね）



どこを見ておるんじゃ、ホレ。

サヨナラ、暴走機関車よ

ラウの斜上ラッシュは、つらい。斜上掌が当たりづらい舜帝も決して例外ではない。

〝気が付けば崖〟状態の人も多いはず。しかし、この状況で逆にラウを落とすことも可能なのだ。

ラウの斜上Ⓟ↓斜?Ⓟの↓のときに、舜帝は、向側前避でホーミングされずに避けることが可能になった。

〝ここぞ〟というときに、華麗に避け、そして技をブチ込んで〝暴走親父〟に引導を渡そう（でも条件は厳しいぞ！）



オー怖い怖いって感じで…



たまには、こんなのもいいかのう。（連載顎手）

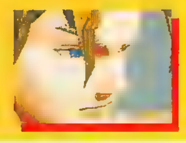
〝よろけ〟から投げ返せ！

舜帝の場合、よろけ回復からの攻防のとき、投げ勝てることが割とあるので、対戦で冷静に対処したい。

まず、Ⓖを押したままで、レバーを素早く回して回復させたあと、⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖを入力しよう。

このとき、あせって⇩Ⓟ+Ⓖを連打しないようにしたい。うまくいけば、こちらが投げ勝てるはずだ。

少し強くなったリオン。2.1の戦法は…
リオン
In the 2.1



VF2．1で変わった点で、直接リオンにむすびつくのは、移動技とクイックバックである。

この変更点を中心にどのように変わったのかを紹介しよう。

クイックバック編

VF2．1ではクイックバック中に中段攻撃をくらうとよろめくようになっている。

リオンはクイックバックが速く、攻撃の連携には、欠かせない行動であるわけだが、クイックバック↓ガードという行動をとってもよろめいてしまうのが、非常に痛い。

例えば、重量級に下Ⓟ↓クイックバック立ちガードをして、相手が誘われてミドルキックを出してきたとき、今までは、ガードして投げやⓅⓅなどが入ったが、2．1ではよろめいてしまい、反撃することができなくなっている。

これにより、重量級を押し返すことが難しくなってしまったのがキツイ。



クイックバック立ちガードをしたときミドルがきたら…



なんと、よろめいてしまう。

斜前歩・斜後歩編

2．1でリオンが有利になった技が、移動技の斜前歩・斜後歩だ。

今まで、相手の出す技のホーミング性が強くあまり使える技ではなかったが、2．1では、そのホーミング性が弱くなっていて、相手の技をかわすことが簡単になっている。

さらに、移動する角度が変わっていて、より鋭角に移動するようになり、一気に使える技に変化した。



角度が変わった移動技。

攻撃のバリエーションの中には組み込むことができるしディフェンスにも重宝しそうだ。

攻撃の連携であれば、下Ⓟや騰撃連捶などのあとに出せば、そこから次の技につなげるのがスムーズにできるし、視点位置もリオンまたは相手が見えにくい所になるので、相手の技を誘いやすくなっている。

相変わらず投げられ判定は残っているが、斜前歩はともかく、斜後歩を出して投げられるということはまずないだろう。

ディフェンス面でも、ラウ、アキラなどの押しの強いキャラは斜後歩でかわしてリングアウトをねらうといった戦法もできるわけだ。



ゴリ押し系はリングアウトに。

基本的な変更点は、あまり弱くなった所はなく、むしろ移動技の使いやすさには目を見張るものがある。

これでリオンの攻め方が広がれば幸いだ。

めくるめくバーチャファイターの世界
ANOTHER WORLD OF
VIRTUA FIGHTER

ゲームの世界から飛び出したバーチャファイターたちの世界は
どこまでも、どこまでも、月までも向かうのでしょうか?

大ヒットしたゲーム、それはアーケードでもコンシューマーの世界でも、タイアップされ様々なメディアで活躍することとなる。

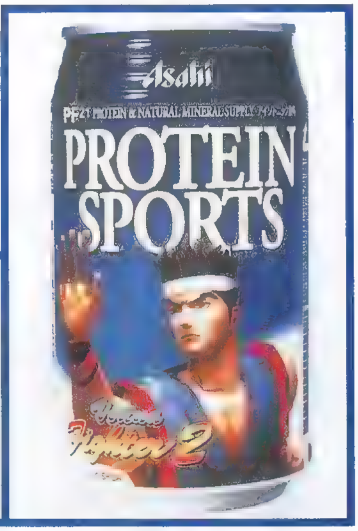
そんな中でこのバーチャファイターというゲームは特異な存在といえるのではないだろうか?アーケードという、コンシューマーとは違い幾分閉鎖された感をもつメディアの中から、これほど一般の人に愛されたゲームはないのではないだろうか。

リアルなCGはよりリアルな方向にも進めるし、逆にデイフォルメに対しても寛容に対応できたといえる。

その結果としてこれらのグッズが様々な形で多メディアに展開していったのであろう。



セガがアミューズメント店舗で配布したノベルティ。CD-ROMなどで一般の人も手に入れることができるようになったが紙という手軽なメディアになっているのが魅力。バーチャファイターという格闘の世界を離れたキャラクターたちの新たな魅力が構築されている。



これぞ究極。株式会社アサヒビールのアサヒプロティンスポーツドリンクバーチャファイター缶だ。清涼飲料水とバーチャファイター。しかもスポーツドリンクと来た日には…まさにイメージと商品の華麗なるマッチング。セガ直営のアミューズメント店舗でしか見たことがないが、はたして普通のお店でも売っているのだろうか?



UFOキャッチャー用の商品、バーチャファイタータペストリー（要は壁掛けのこと）。やはりこれぐらいのクオリティじゃないと壁に掛けておくのは恥ずかしい感じ。



ソニークリエイティブプロダクツのバーチャファイターウェア。これは何ともかっこいいではないか。これなら街中でも「彼ちょっとマニアっぽくない?」なんて思われやしないかと心配せずに着れる仕上がりだ。アート系っぽく着こなせ。



株式会社バンダイのガチャポン　バーチャスイング。ガチャポンっていうと例のあれだね。100円入れて回す奴。昔はガチャガチャと称していたものだ。カバンにつるすもよし、キーホルダーにするもよし、使っていると何とも愛着がわいてくる系だね。

50円切手をはって
ください。

101-□□

東京都千代田区内神田1—11—4
藤吉ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部

バーチャファイター2 ACT,3 係

(ふりがな) お名前	年齢(　　)歳 性別(男・女)
(ふりがな) ご住所 〒□□□-□□ 電話(　　　)	
①小学(　　)年 ②中学(　　)年 ③高校(　　)年 ④大学(　　)年 ⑤社会人 ⑥その他(　　　)	

■バーチャファイター2 ACT,3■
読者アンケート

Ⓐよかったコーナーにいくつでも○を付けてください。

①連続技図解　②知識の章　③ストップ　ザ　ラッシュ　④投げ返し
⑤返し技　⑥インタビュー　⑦2．1　⑧グッズ紹介　⑨コマンド表
⑩バーチャ用語集　⑪トークライブ

Ⓑ値段は高いと思いましたか？　安いと思いましたか？

高い　　　　安い

Ⓒ増刊号やムックでやってほしい企画があればご自由にお書きください。

Ⓓ最近のアーケードゲームでは、どんなゲームが好きですか？

Ⓔこの本の評価を下の3つの中から選んで下さい。

良い　　普通　　悪い

Ⓕこの本の感想をお願いします。

ありがとうございました。

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意

この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。

また、下部の欄（表面及び裏面）を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。

（郵政省）

02	東京

払込取扱票

通常払込料金
加入者負担

口座番号（右詰めにご記入ください）

0 0 1 5 0 − 4 − 9 8 4 2 0

金額 千 百 十 万 千 百 十 円 ※

加入者名 株式会社 新声社 GMC 19

料金

特殊取扱

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
※					
			送料	円	

通信欄

払込人住所氏名 （郵便番号 ）住所・氏名はフリガナをふってください。
※
（電話番号

受付局日附印

裏面の注意事項をお読みください。（郵政省）

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

切り取らないで郵便局にお出しください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

払込票兼受領証

口座番号 0 0 1 5 0 − 4 加入者負担
右詰めにご記入ください
9 8 4 2 0

加入者名 株式会社新声社 GMC 19

金額 千 百 十 万 千 百 十 円 ※

払込人住所氏名 ※

料金（消費税込み） 円

受付局日附印

特殊取扱

ALL CHARACTERS
COMMAND LIST
全キャラコマンド最終版

技表の見方

この技表は純粋にコマンド表ですので、技に対する発生、持続、硬化時間などのデータは省略させてもらいました。またデュラルに関するデータは、基本的に既存の技と同じです。オリジナルの浮身連脚は一発目の発生・持続時間が24ー3、二発目が4ー2、三発目が5ー4フレーム、硬化時間が19フレームです。

記号の説明

表中の①は技の判定です。コンビネーション技は最後の攻撃の判定です。判定でダと表記されているのは、相手がダウンしているときという意味です。また、投げ技の場合では上段は相手が立ち状態、下段は相手がしゃがみ状態のときに投げることができます。

②は技の通常ヒット時のダメージ量です。コンビネーション技や複数ヒットする技などは、ダメージの総量で表されています。また、カウンターや、空中ヒットの場合には1・5倍になります（コンビネーション技などは、最初の一発のみです）

★＝距離によってダメージの変化する技です。変化の値は欄外に記されています。

▲＝立ち状態からのみ出せる技です。
▼＝しゃがみ状態からのみ出せる技です。
➡＝レバーを入れる。
⇨＝レバーを短く入れる。

固有技	コマンド	①	②
返し技			
外門頂肘(上右P返し)	Ⓖ$_{20}$⇦$_{6}$Ⓟ	上段	50
揚炮(上左P返し)	Ⓖ$_{20}$⇦$_{6}$Ⓟ	上段	50
単翼頂(上K返し)	Ⓖ$_{20}$⇦$_{6}$Ⓟ	上段	50
背歩裏肘(中K返し)	Ⓖ$_{20}$[illegible]$_{6}$Ⓟ	中段	50
翻身単打(下P返し)	Ⓖ$_{20}$⇩$_{6}$Ⓟ	下段	50
双拍手(下K返し)	Ⓖ$_{20}$[illegible]$_{6}$Ⓟ	下段	50
上歩衝靠(中K返し)	Ⓖ$_{20}$[illegible]$_{6}$Ⓟ	中段	50
外門頂肘(肘返し)	Ⓖ$_{20}$[illegible]$_{6}$Ⓟ	中段	50
小手返し	[illegible] Ⓟ	上段	50

起き上がり技

状況による技名	コマンド	①	②
その場起き上がり攻撃			
敵足方向、仰向け			
前旋腿・ラウ、パイ	ⓀⓀⓀ	中段	20
前掃旋腿・ラウ、パイ	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20
敵足方向、うつ伏せ			
穿弓連腿・リオン	ⓀⓀⓀ	中段	40
スライディングキック・ウルフ	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20
敵頭方向、仰向け			
背旋腿・ラウ、パイ	ⓀⓀⓀ	中段	20
後掃旋腿・ラウ、パイ	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20
敵頭方向、うつ伏せ			
跳転踵脚・リオン	ⓀⓀⓀ	中段	20
スライディングヘッドバッド・ジェフリー	⬇ⓀⓀⓀ	下段	30
横転起き上がり攻撃			
敵足方向、仰向け			
ヴァーティカルスピンキック・サラ	ⓀⓀⓀ	中段	20
ロースピンキック・サラ	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20
敵足方向、うつ伏せ			
回旋脚・シュン	ⓀⓀⓀ	中段	20
座架掃脚・シュン	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20
敵頭方向、仰向け			
葉断脚・カゲ	ⓀⓀⓀ	中段	20
裏葉擂り蹴り・カゲ	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20
敵頭方向、うつ伏せ			
ヒールクリア・ウルフ	ⓀⓀⓀ	中段	20
ローバッククリア・ウルフ	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20
前、後転起き上がり攻撃			
後旋腿、ラウ、パイ	ⓀⓀⓀ	中段	20
後掃旋腿・ラウ、パイ	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20
敵足方向、うつ伏せ			
スプリングキック・ジャッキー	ⓀⓀⓀ	中段	20
ロースプリングキック・ジャッキー	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20
敵頭方向、仰向け			
双踵脚・アキラ	ⓀⓀⓀ	中段	20
双踵掃脚・アキラ	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20
敵頭方向、うつ伏せ			
スピニングアップキック・ジェフリー	ⓀⓀⓀ	中段	20
スピニングローキック・ジェフリー	⬇ⓀⓀⓀ	下段	20

固有技

固有技	コマンド	①	②
烈掌	Ⓟ$_{2}$Ⓟ	上段	20
葉重ね	Ⓟ$_{20}$Ⓖ	上段	40
烈掌脚	Ⓟ$_{20}$Ⓟ$_{20}$Ⓚ	上段	50
コンボエルボー	Ⓟ$_{20}$Ⓟ[illegible]$_{6}$Ⓟ	中段	43
コンボエルボーサマー	Ⓟ$_{2}$Ⓟ[illegible]$_{6}$Ⓟ([illegible] or [illegible])Ⓚ	中段	103
エルボー	[illegible]$_{6}$Ⓟ	中段	15
エルボーサマー	[illegible]$_{6}$Ⓟ([illegible] or [illegible])Ⓚ	中段	65
ダブルジョイントバット	[illegible]$_{6}$ⓅⓀ	中段	40
エルボーハンマー	[illegible]$_{6}$Ⓟ[illegible]Ⓟ	中段	49
膝蹴り	[illegible]$_{6}$Ⓚ	中段	35
ライジングニー	▼[illegible]Ⓚ	中段	40
右端脚	[illegible]	中段	30
連環腿	⇨$_{16}$[illegible]$_{6}$Ⓚ$_{15}$Ⓚ	中段	60
流影脚★	[illegible]Ⓚ	下段	20〜30
サマーソルトキック	[illegible]Ⓚ	中段	40
旋風蹴り	(バク転が始まってからⓀ)	中段	60
水車蹴り	[illegible]Ⓚ+Ⓖ	中段	50
地走り	[illegible]	下段	19
幻葉	[illegible]Ⓚ+Ⓖ	上段	30
旋蹴り	[illegible]Ⓚ+Ⓖ	中段	35
浮身連脚	[illegible]Ⓚ+Ⓖ オリジナル	上段	30
雷龍飛翔脚	[illegible]Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中段	40
後転	([illegible])		
後転地擂り脚★	([illegible]Ⓚ)	下段	20〜35
躍歩頂肘★	[illegible]Ⓟ	中段	20〜40
箭疾歩	[illegible]Ⓟ	中段	20〜40
鉄山靠★	([illegible]Ⓟ+Ⓚ)$_{28}$	中段	20〜80
ヘッドバット	([illegible]Ⓟ+Ⓚ)	中段	40
追い打ち攻撃			
槍下砲	[illegible]$_{6}$Ⓟ	ダウン	12
ストンピング	[illegible]$_{6}$Ⓚ	ダウン	20
投げ技			
心意把	([illegible]Ⓟ)$_{15}$	上段	60
鷂子穿林	([illegible]Ⓟ+Ⓚ)$_{20}$	上段	35
大纏崩捶	([illegible]Ⓟ+Ⓚ)$_{30}$	上段	60
影霞	[illegible]Ⓟ	上段	50
刀霞	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上段	50
孤延落	[illegible]Ⓟ	上段	40
ネックブリーカードロップ	[illegible]Ⓟ	上段	40
ボディリフト	[illegible]Ⓟ+Ⓖ	上段	60
スプラッシュマウンテン	([illegible]Ⓟ+Ⓚ)$_{28}$	上段	80
マシンガンニーリフト	[illegible]Ⓚ	下段	80
ブレーンバスター	▲Ⓟ+Ⓖ	上段	60
フランケンシュタイナー	[illegible]Ⓚ+Ⓖ	上段	60
タイガードライバー	[illegible]Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段	70
ジャイアントスイング	([illegible]Ⓟ)	上段	100

DURAL

デュラル出現条件
クレジットを入れて
スタートボタンを押す
スタートボタンを押しながらキャラを選ぶ
電光掲示板の字がゾロ目になればOK
デュラル出現（確立16分の1）

基本技

基本技	コマンド	①	②
P(カゲ・弾拳)	Ⓟ	上段	10
下P(カゲ・地擂り弾)	([illegible] or [illegible] or [illegible])Ⓟ	下段	10
K(カゲ・突き返し蹴り)	Ⓚ	上段	30
下K(アキラ・易前腿)	([illegible] or [illegible])Ⓚ	下段	10
中K(パイ・旋中腿)	[illegible]Ⓚ	中段	21
小ジャンプ攻撃			
JP(カゲ・手刀)	Ⓟ(上昇中)	空中	30
JP(カゲ・飛び正拳)	Ⓟ(下降中)	空中	24
JK(ジェフリー・ステップキック)	Ⓚ(上昇中)	空中	30
JK(カゲ・地旋)	Ⓚ(着地直前)	下段	20
パイ・飛燕単脚	[illegible]Ⓚ	中段	19
パイ・飛燕烈脚	[illegible]ⓀⓀ	中段	26
大ジャンプ攻撃			
JP(カゲ・落葉)	➡Ⓟ(上昇中)	空中	30
JK(カゲ・飛翔蹴り)	Ⓚ(同時)	空中	30
JK(共通)	➡Ⓚ(上昇中)	空中	30
JK(共通)	Ⓚ(上昇中)	空中	30
JK(共通)	Ⓚ(下降中)	空中	30
JK(共通)	⬅Ⓚ(上昇中)	空中	40
背後攻撃			
振向P1(カゲ・裏葉)	Ⓟ	上段	12
振向P2(カゲ・裏連弾)	[illegible]$_{6}$Ⓟ	中段	28
振向P3(カゲ・裏葉)	([illegible] or [illegible] or [illegible])Ⓟ	上段	12
振向K1(カゲ・逆蹴り)	Ⓚ	上段	30
振向K2 (ジェフリー・バックヒールキック)	⇩$_{6}$Ⓚ	下段	36
振向K3(カゲ・逆蹴り)	([illegible] or [illegible] or [illegible])Ⓟ	上段	30
振向K4(カゲ・背龍爪)	⇧Ⓚ	中段	30
ダウン攻撃			
ダウン1(近)(カゲ・飛延弾)	[illegible]Ⓟ	ダウン	40
ダウン2(中)(カゲ・飛鳥)	[illegible]Ⓟ	ダウン	50
ダウン3(遠)(カゲ・飛翔撃)	⇧Ⓟ	ダウン	40

AKIRA

裡門頂肘　20～40　鉄山靠　20～80
躍歩頂肘　20～40　白虎双掌打　30～70
猛虎硬爬山　20～65

状態による技名	コマンド	①	②
敵足方向、うつ伏せ			
括面旋腿　(かつめんせんたい)	ⓀⓀⓀ…	中	20
括面掃腿　(かつめんそうたい)	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
敵頭方向、仰向け			
括面旋腿　(かつめんせんたい)	ⓀⓀⓀ…	中	20
括面掃腿　(かつめんそうたい)	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
敵頭方向、うつ伏せ			
括面旋腿　(かつめんせんたい)	ⓀⓀⓀ…	中	20
括面掃腿　(かつめんそうたい)	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
前、後転起き上がり攻撃(敵のいる方向と逆方向にレバーを入れる)			
敵足方向、仰向け			
括面旋腿　(かつめんせんたい)	ⓀⓀⓀ…	中	20
括面掃腿　(かつめんそうたい)	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
敵足方向、うつ伏せ			
双踵脚　(そうしょうきゃく)	ⓀⓀⓀ…	中	20
双踵掃脚　(そうしょうそうきゃく)	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
敵頭方向、うつ伏せ			
括面旋腿　(かつめんせんたい)	ⓀⓀⓀ…	中	20
括面掃腿　(かつめんそうたい)	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20

固有技	コマンド	①	②
背歩裏肘(右中K返)(はいほりちゅう)	Ⓖ20⇧6Ⓟ	中	50
翻身単打　(下P返)(ほんしんたんだ)	Ⓖ20⇩6Ⓟ	下	50
双拍手　(下K返)(そうはくしゅ)	Ⓖ20 6Ⓟ	下	50
上歩衝靠(左中K返)(じょうほしょうこう)	Ⓖ20 6Ⓟ	中	50
外門頂肘　(肘返)(がいもんちょうちゅう)	Ⓖ20⇧6Ⓟ	中	50
ガード崩し技			
開胯　(かいこ)	▲⇨6Ⓟ+Ⓖ	上	
翻胯　(ほんこ)	▲⇦6Ⓟ+Ⓖ	上	
撃歩翻胯(げきほほんこ)	▲⇩6Ⓟ+Ⓖ	上	
進歩里胯(しんぽりこ)	▲⇧6Ⓟ+Ⓖ		
順歩翻胯(じゅんほほんこ)	▲(Ⓟ+Ⓖ)	上	10

起き上がり技

状態による技名	コマンド	①	②
その場起き上がり攻撃			
敵足方向、仰向け			
括面旋腿　(かつめんせんたい)	ⓀⓀⓀ…	中	20
括面掃腿　(かつめんそうたい)	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
敵足方向、うつ伏せ			
括面旋腿　(かつめんせんたい)	ⓀⓀⓀ…	中	20
地掃脚　(ちそうきゃく)	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
敵頭方向、仰向け			
括面旋腿　(かつめんせんたい)	ⓀⓀⓀ…	中	20
地掃脚　(ちそうきゃく)	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
敵頭方向、うつ伏せ			
括面旋腿　(かつめんせんたい)	ⓀⓀⓀ…	中	20
虎双腿　(こそうたい)	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
横転起き上がり攻撃	ⒼⒼⒼ…		
敵足方向、仰向け			
括面旋腿　(かつめんせんたい)	ⓀⓀⓀ…	中	20
括面掃腿　(かつめんそうたい)	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20

固有技	コマンド	①	②
環捶腿　(かんすいたい)	Ⓟ20Ⓚ	上	40
上歩頂肘(じょうほちょうちゅう)	⇨6Ⓟ	中	19
独歩頂膝(どっぽちょうしつ)	Ⓚ+Ⓖ1Ⓖ離す	中	30
右端脚　(みぎたんきゃく)	16 6Ⓚ	中	30
連環腿　(れんかんたい)	16 6Ⓚ15Ⓚ	中	60
裡門頂肘★(りもんちょうちゅう)	⇨16⇨6Ⓟ	中	40
躍歩頂肘★(やくほちょうちゅう)	⇨16⇨10⇨6Ⓟ	中	40
猛虎硬爬山★(もうここうはざん)	▼⇨6 Ⓟ	中	65
鉄山靠★　(てつざんこう)	(Ⓟ+Ⓚ)	中	80
揚炮　(ようほう)	(⇧⇧Ⓟ)28	中	50
白虎双掌打★(びゃっこそうしょうだ)	▼(Ⓟ)20	中	70
追い打ち攻撃			
槍下砲　(そうかほう)	6Ⓟ	ダ	12
投げ技			
倒身捜腿(とうしんそうたい)	▲Ⓟ+Ⓖ	上	40
心意把　(しんいは)	(Ⓟ)	上	60
鷂子穿林(ようしせんりん)	(Ⓟ+Ⓚ)20	上	40
大纏崩捶(だいてんほうすい)	(Ⓟ+Ⓚ)	上	60

崩撃雲身双虎掌(ほうげきうんしんそうこしょう)
※以下の3つの連続技の総称です。

固有技	コマンド	①	②
崩拳　(ほんけん)	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上	15
鷂子穿林(ようしせんりん)	11(Ⓟ+Ⓚ)11		35
双掌(そうしょう)	(or or)(or)Ⓟ		50
返し技			
外門頂肘　(上右P返)(がいもんちょうちゅう)	Ⓖ20⇦6Ⓟ	上	50
揚炮　(上左P返)(ようほう)	Ⓖ20⇦6Ⓟ	上	50
単翼頂　(上K返)(たんよくちょう)	Ⓖ20⇦6Ⓟ	上	50

基本技

基本技	コマンド	①	②
冲捶　(ちゅうすい)	Ⓟ	上	10
崩捶　(ほうすい)	(or or)Ⓟ	下	10
昇腿　(しょうたい)	Ⓚ	上	30
易前腿　(ようぜんたい)	(or)Ⓚ	下	10
側腿　(そくたい)	⇧Ⓚ	中	23
小ジャンプ攻撃			
落歩双捶(らくほそうすい)	Ⓟ(同時)	空	30
落歩捶　(らくほすい)	Ⓟ(上昇中)	空	30
跳刺腿　(ちょうしたい)	Ⓚ(上昇中)	空	30
刺腿　(したい)	Ⓚ(下降中)	中	20
大ジャンプ攻撃			
落撃双捶(らくげきそうすい)	(or or)Ⓟ(上昇中)	空	30
登脚　(とうきゃく)	Ⓚ(同時)	空	30
飛弾腿(ひだんたい)	(or or)Ⓚ(同時)	空	40
落歩腿　(らくほたい)	Ⓚ(上昇中)	空	30
斧刃腿　(ふじんたい)	Ⓚ(下降中)	空	30
風門倒壊(ふうもんとうかい)	(or or)Ⓚ(上昇中)	空	40
背後攻撃			
拳背捶　(けんはいすい)	Ⓟ	上	12
背落劈　(はいらくへき)	⇩6Ⓟ	中	14
拳背捶　(しゃがみ)	(or⬇or)Ⓟ	上	12
背腿　(はいたい)	Ⓚ	上	30
破膝腿(はしつたい)	⇩6Ⓚ	下	10
地旋腿(ちせんたい)	(or⬇or)Ⓚ	下	30
ダウン攻撃			
撃崩捶　(げきほうすい)	Ⓟ	ダ	20

固有技

固有技	コマンド	①	②
八門開打(はちもんかいだ)	Ⓟ20Ⓟ	中	22

KAGE

回転地擂り脚　20～35
後転地擂り脚　20～35
流影脚　20～30

状態による技名	コマンド	①	②
裏葉擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
敵頭方向、仰向け			
葉断脚	ⓀⓀⓀ…	中	20
裏竜巻擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
敵頭方向、うつ伏せ			
風車蹴り	ⓀⓀⓀ…	中	20
裏葉擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
横転起き上がり攻撃	ⒼⒼⒼ…		
敵足方向、仰向け			
竜巻蹴り	ⓀⓀⓀ…	中	20
竜巻擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
敵足方向、うつ伏せ			
裏竜巻蹴り	ⓀⓀⓀ…	中	20
裏竜巻擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
敵頭方向、仰向け			
葉断脚	ⓀⓀⓀ…	中	20
裏葉擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
敵頭方向、うつ伏せ			
葉断脚	ⓀⓀⓀ…	中	20
裏葉擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
前、後転起き上がり攻撃(敵のいる方向と逆方向にレバーを入れる)			
敵足方向、仰向け			
回転踵落とし	ⓀⓀⓀ…	中	20
竜巻擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
敵足方向、うつ伏せ			
龍舌蹴り	ⓀⓀⓀ…	中	20
地擂り掃脚	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
敵頭方向、仰向け			
龍舌蹴り	ⓀⓀⓀ…	中	20
地擂り掃脚	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
敵頭方向、うつ伏せ			
回転踵落とし	ⓀⓀⓀ…	中	20
竜巻擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20

固有技	コマンド	①	②
風閃刃返し(ふうせんじんがえし)	⇩6Ⓟ+Ⓚ21Ⓟ+Ⓚ	中	16
側弾　(そくだん)	⇧6Ⓟ	上	14
回転地擂り脚★(かいてんじずりきゃく)	(Ⓚ)12	下	35
後転地擂り脚★(こうてんじずりきゃく)	(Ⓚ)12	下	35
前転	( )12		
後転	( )12		
更に前転	(P)12		
更に後転	(Ⓟ)12		
更に回転地擂り脚★	(Ⓚ)	下	35
更に後転地擂り脚★	(Ⓚ)26	下	35
更に雷龍飛翔脚	(Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)12	下	40
針鼠弾　(しんそだん)	(Ⓟ)26	下	15
追い打ち攻撃			
踵落とし　(かかとおとし)	6Ⓚ	ダ	15
投げ技			
太刀　(たいとう)	Ⓟ+Ⓖ	上	50
葉裏霞　(はうらがすみ)	(敵の背後)Ⓟ+Ⓖ	上下	50
孤延落　(こえんらく)	Ⓟ	上	40
刀霞　(かたながすみ)	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上	50
影霞　(かげがすみ)	(Ⓟ)	上	50
返し技			
小手返し　(こてがえし)	⇩6Ⓟ		50

起き上がり技

状態による技名	コマンド	①	②
その場起き上がり攻撃			
敵足方向、仰向け			
竜巻蹴り	ⓀⓀⓀ…	中	20
竜巻擂り蹴り	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
敵足方向、うつ伏せ			
風車蹴り	ⓀⓀⓀ…	中	20

基本技	コマンド	①	②
逆蹴り　(しゃがみ)	(or⬇or)Ⓚ	上	30
背龍爪　(はいりゅうそう)	⇧Ⓚ	中	30
ダウン攻撃			
飛延弾　(ひえんだん)	⇧Ⓟ(近距離)	ダ	30
飛鳥　(あすか)	⇧Ⓟ(中距離)	ダ	40
飛翔撃　(ひしょうげき)	⇧Ⓟ(遠距離)	ダ	30

固有技

固有技	コマンド	①	②
葉重ね　(はがさね)	Ⓟ19Ⓚ	上	40
烈掌　(れつしょう)	Ⓟ19Ⓟ	上	20
烈掌脚(れつしょうきゃく)	Ⓟ19Ⓟ21Ⓚ	上	50
散弾撃　(さんだんげき)	Ⓟ19Ⓟ21Ⓟ	上	32
散弾裏蹴(さんだんうらげり)	Ⓟ19Ⓟ21Ⓟ28Ⓚ	中	62
散弾風神脚(さんだんふうじんきゃく)	Ⓟ19Ⓟ21Ⓟ22(or)Ⓚ	中	52
肘打ち　(ひじうち)	⇨6Ⓟ	中	19
浮身膝蹴(ふしんひざげり)	▼ Ⓚ	中	38
旋蹴り　(つむじげり)	(or or)Ⓚ+Ⓖ	中	35
旋風蹴り(せんぷうげり)	Ⓚ	中	40
水車蹴り(すいしゃげり)	Ⓚ+Ⓖ	中	50
流影脚★(りゅうえいきゃく)	⇨16⇨6Ⓚ	下	30
雷龍飛翔脚(らいりゅうひしょうきゃく)	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下	40
幻葉　(げんよう)	6Ⓚ+Ⓖ	上	30
地走り　(じばしり)	(⇩Ⓚ)20	下	19
葉牙龍　(はがりゅう)	Ⓚ+Ⓖ	空	30
落閃刃　(らくせんじん)	▼ Ⓟ+Ⓚ	中	16
落閃刃返し(らくせんじんがえし)	▼ 6Ⓟ+Ⓚ8Ⓟ+Ⓚ	上	16
裏閃刃　(りせんじん)	(Ⓟ+Ⓚ)20	中	16
裏閃刃返し(りせんじんがえし)	(Ⓟ+Ⓚ)20-12Ⓟ+Ⓚ	上	16
風閃刃　(ふうせんじん)	⇩6Ⓟ+Ⓚ	上	16

基本技

基本技	コマンド	①	②
弾拳　(だんけん)	Ⓟ	上	10
地擂り弾　(じずりだん)	(or or)Ⓟ	下	10
突き返し蹴り(つきかえしげり)	Ⓚ	上	30
擂り蹴り　(すりげり)	(or)Ⓚ	下	14
中蹴り　(なかげり)	Ⓚ	中	22
小ジャンプ攻撃			
手刀　(しゅとう)	Ⓟ(同時)	空	30
飛び正拳(とびせいけん)	Ⓟ(上昇中)	下	24
飛び前蹴り(とびまえげり)	Ⓚ(同時)	空	20
突き踵蹴(つきかかとげり)	Ⓚ(上昇中)	空	20
地旋　(じつむじ)	Ⓚ(下降中)	下	20
大ジャンプ攻撃			
落葉　(らくよう)	(or or)Ⓟ(上昇中)	空	30
飛翔蹴り　(ひしょうげり)	Ⓚ(同時)	空	30
空巴弾　(くうはだん)	(or or)Ⓟ(上昇中)	空	40
丸太蹴り　(まるたげり)	Ⓚ(上昇中)	空	30
飛び踵蹴り(とびかかとげり)	Ⓚ(下降中)	空	30
回転延髄蹴り(かいてんえんずいげり)	(or or)Ⓚ(上昇中)	空	40
落葉旋風弾(らくようせんぷうだん)	⬆Ⓚ(遠距離)	空	30
振り向き攻撃			
落刃返り(らくじんかえり)	Ⓟ	上	14
陽刃返り(ようじんかえり)	Ⓟ+Ⓖ	上	14
裏旋蹴り(うらつむじげり)	⇦16⇦6Ⓚ	上	30
龍尾閃　(りゅうびせん)	Ⓚ+Ⓖ	下	12
背後攻撃			
裏葉　(うらは)	Ⓟ	上	12
裏連弾　(うられんだん)	Ⓟ	下	28
裏葉　(しゃがみ)	(or⬇or)Ⓟ	上	12
逆蹴り　(ぎゃくげり)	Ⓚ	上	30
半月蹴り(はんげつげり)	⇩6Ⓚ	下	30

JACKY

パンチロースピンキック	20〜40
スピニング・アームキック	30〜50
スピニングロースピンキック	20〜35
スラントロースピンキック	20〜35
スピニングキック	30〜50
スピニングキック・ロースピンキック	20〜40

状態による技名	コマンド	①	②
スプリングキック	ⓀⓀⓀ…	中	20
ローバックスピンキック	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
敵頭方向、うつ伏せ			
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ…	中	20
スライドロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
横転起き上がり攻撃	ⒼⒼⒼ…		
敵足方向、仰向け			
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ…	中	20
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
敵足方向、うつ伏せ			
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ…	中	20
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
敵頭方向、仰向け			
ライジングバックキック	ⓀⓀⓀ…	中	20
ローバックスピンキック	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
敵頭方向、うつ伏せ			
ライジングバックキック	ⓀⓀⓀ…	中	20
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
前、後転起き上がり攻撃（敵のいる方向と逆方向にレバーを入れる）			
敵足方向、仰向け			
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ…	中	20
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
敵足方向、うつ伏せ			
スプリングキック	ⓀⓀⓀ…	中	20
ロースプリングキック	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
敵頭方向、仰向け			
スプリングキック	ⓀⓀⓀ…	中	20
ロースプリングキック	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
敵頭方向、うつ伏せ			
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ…	中	20
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20

固有技	コマンド	①	②
トーキック	..Ⓚ	中	24
サイドフックキック	⇦₆Ⓚ	中	20
ダッシュハンマーキック	⇨₁₆⇨₆Ⓚ	中	30
スピニングキック★	Ⓚ+Ⓖ	上	50
スピニングキック・ロースピンキック★	Ⓚ+Ⓖ Ⓚ+Ⓖ	下	90
ミドルスピンキック	(Ⓚ+Ⓖ)₂	中	36
ライトニングキック1	Ⓟ+Ⓚ	中	8
ライトニングキック2	Ⓚ	中	8
ライトニングキック3	Ⓚ	中	8
ライトニングキック4	Ⓚ	上	10
ライトニングキック5	Ⓚ	上	30
サマーソルトキック	Ⓚ	中	60
レッグスライサー	(or or)Ⓚ+Ⓖ	下	20
スウエーフック	Ⓖ₁₀Ⓟ	上	14
追い打ち攻撃			
サッカーボールキック	Ⓚ	ダ	15
投げ技			
ノーザンライトボム	Ⓟ+Ⓖ	上	50
フェースクラッシャー	(敵の背後)Ⓟ+Ⓖ	上	60
ネックブリーカードロップ	Ⓟ	上	40
ニーストライク	(Ⓟ+Ⓚ)₂₀	上	60

起き上がり攻撃

状態による技名	コマンド	①	②
その場起き上がり攻撃			
敵足方向、仰向け			
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ…	中	20
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
敵足方向、うつ伏せ			
ライジングバックキック	ⓀⓀⓀ…	中	20
ローバックスピンキック	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
敵頭方向、仰向け			

基本技	コマンド	①	②
ダウン攻撃			
ジャンピングニースタンプ	⇧Ⓟ	ダ	30
ハイジャンプニースタンプ	⬆Ⓟ	ダ	40

固有技

固有技	コマンド	①	②
ジャブ、ストレート	Ⓟ..Ⓟ	上	24
フラッシュピストンパンチ	Ⓟ..Ⓟ..Ⓟ	上	38
パンチサイドキック(近)	Ⓟ₂₀Ⓚ	中	31
パンチスピンキック	Ⓟ..Ⓚ	上	42
パンチロースピンキック★	Ⓟ.. Ⓚ	下	52
パンチハイキック	➡Ⓟ Ⓚ	上	42
ダブルパンチスナップキック	Ⓟ₂₀Ⓟ..Ⓚ	上	54
ジャブストレートバックナックル	Ⓟ₂₀Ⓟ₂₅ Ⓟ	上	46
コンボエルボー	Ⓟ..Ⓟ₂₅(Ⓟ)	中	43
コンボエルボースピンキック	Ⓟ..Ⓟ..(Ⓟ)..Ⓚ	上	73
ライジングエルボー	₆Ⓟ	中	19
エルボースピンキック	..Ⓟ..Ⓚ	上	49
ニーキック	..Ⓚ	中	30
スマッシュフック	..Ⓟ	上	14
スピニングバックナックル	⊐Ⓟ	上	22
ダブルスピンナックル	⊐Ⓟ..Ⓟ	上	52
スピニング・スラントバックナックル	Ⓟ.. Ⓟ	下	44
スピニング・アームキック★	Ⓟ..Ⓚ	上	80
スピニングロースピンキック★	Ⓟ.. Ⓚ	下	57
スラントバックナックル	▲..Ⓟ	下	22
スラントロースピンキック★	▲ Ⓟ..Ⓚ	下	57
ビートナックル	Ⓟ+Ⓚ	中	35
ダブルスピンキック	Ⓚ..Ⓚ	中	60

基本技

基本技	コマンド	①	②
ストレート・リード	Ⓟ	上	12
スクアット・ストレート	(⬋or or⬊)Ⓟ	下	10
ヴァーティカル・フック・キック	Ⓚ	上	30
ローキック	(or)Ⓚ	下	10
ミドルキック	Ⓚ	中	25
小ジャンプ攻撃			
エルボー	Ⓟ(同時)	空	30
ステップストレート	Ⓟ(上昇中)	空	30
ステップフックキック	Ⓚ(上昇中)	空	30
ステップヒールキック	Ⓚ(下降中)	中	20
大ジャンプ攻撃			
ジャンピング・フックナックル	(or or) Ⓟ(上昇中)	空	30
ジャンプキック	Ⓚ(同時)	空	30
ドロップキック	(or or) Ⓚ(上昇中)	空	40
ミドルキック	Ⓚ(上昇中)	空	30
ヒールキック	Ⓚ(下降中)	空	30
ジャンプ・オーバー・キック	(or or) Ⓚ(上昇中)	空	40
振り向き攻撃			
サイドフック・ターン	Ⓟ	上	14
スピニングキック・ターン	Ⓚ	上	30
背後攻撃			
ターン・ナックル	Ⓟ	上	20
ターン・ローリングフック	Ⓟ	上	12
ターン・ステップナックル	Ⓟ	中	14
ターンナックル(しゃがみ)	(or⬇or) Ⓟ	上	20
ターン・キック	Ⓚ	上	36
ターン・ロースピンキック	Ⓚ	下	36
ターン・ロースピンキック(しゃがみ)	(or⬇or) Ⓚ	下	36

SARAH

トルネードキック	20〜50
スピニングキック	20〜30

状態による技名	コマンド	①	②
ローバックスピンキック	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
敵頭方向、うつ伏せ			
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ…	中	20
スライドロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
横転起き上がり攻撃	ⒼⒼⒼ…		
敵足方向、仰向け			
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ…	中	20
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
敵足方向、うつ伏せ			
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ…	中	20
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
敵頭方向、仰向け			
ライジングバックキック	ⓀⓀⓀ…	中	20
ローバックスピンキック	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
敵頭方向、うつ伏せ			
ライジングバックキック	ⓀⓀⓀ…	中	20
ローバックスピンキック	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
前、後転起き上がり攻撃（敵のいる方向と逆方向にレバーを入れる）			
敵足方向、仰向け			
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ…	中	20
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
敵足方向、うつ伏せ			
スプリングキック	ⓀⓀⓀ…	中	20
ロースプリングキック	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
敵頭方向、仰向け			
スプリングキック	ⓀⓀⓀ…	中	20
ロースプリングキック	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
敵頭方向、うつ伏せ			
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ…	中	20
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20

固有技	コマンド	①	②
ダッシュニー	⇨₁₆ ₆Ⓚ	中	30
ジャックナイフキック	..Ⓚ	中	30
ジャックナイフキックサイド	..Ⓚ..Ⓚ	中	50
イリュージョンキック	Ⓚ..Ⓚ	上	39
ミラージュキック	Ⓚ..Ⓚ..Ⓚ	上	60
ダブルキック	..Ⓚ	上	50
スピンターンキック	▼..Ⓚ	上	20
ダブルスピンキック	▼..Ⓚ..Ⓚ	上	40
スピニングキック★	Ⓚ+Ⓖ	中	30
サイドフックキック	Ⓚ+Ⓖ	中	20
レッグスライサー	(or)Ⓚ+Ⓖ	下	20
サマーソルトキック	Ⓚ	中	50
スナップバックナックル	▲ Ⓟ	上	12
ハイキック・ストレート	Ⓚ..Ⓟ	上	38
スウエー・スマッシュ	..Ⓟ	上	14
追い打ち攻撃			
サッカーボールキック	..Ⓚ	ダ	15
投げ技			
フロントスープレックス	Ⓟ+Ⓖ	上	50
バックドロップ	(敵の背後)Ⓟ+Ⓖ	上下	60
ネックブリーカードロップ	Ⓟ	上	40

起き上がり攻撃

状態による技名	コマンド	①	②
その場起き上がり攻撃			
敵足方向、仰向け			
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ…	中	20
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
敵足方向、うつ伏せ			
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ…	中	20
ステップロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
敵頭方向、仰向け			
スプリングキック	ⓀⓀⓀ…	中	20

基本技	コマンド	①	②
ターン・バックスピンキック	..Ⓚ	上	36
ターン・ライジングキック	Ⓚ	上	36
ターン・ロースピンキック	..Ⓚ	下	36
ターン・ロースピンキック(しゃがみ)	(or⬇or)Ⓚ	下	36
ダウン攻撃			
ジャンピングニースタンプ	Ⓟ	ダ	30
ハイジャンプニースタンプ	⬆Ⓟ	ダ	40

固有技

固有技	コマンド	①	②
パンチハイキック	Ⓟ..Ⓚ	上	40
パンチサイドキック	Ⓟ₁₀ Ⓚ	中	29
ジャブ、ストレート	Ⓟ₁₀Ⓟ	上	20
ダブルパンチスナップキック	Ⓟ₁Ⓟ₁Ⓚ	上	39
フラッシュピストンパンチ(A)	Ⓟ₁₄Ⓟ₁Ⓟ	上	30
フラッシュピストンパンチ(B)	Ⓟ..Ⓟ (or)Ⓟ	上	30
フラッシュピストンパンチ(C)	Ⓟ₁Ⓟ₁ Ⓟ	上	30
コンボ・ライジングニー	Ⓟ..Ⓟ Ⓟ..Ⓚ	空	70
コンボ・サマーソルト	Ⓟ₁Ⓟ Ⓟ.. (or)Ⓚ	中	60
コンボ・サマーソルト(B)	Ⓟ..Ⓟ (or)Ⓟ..Ⓚ	中	60
コンボ・ライジングキック	Ⓟ Ⓟ Ⓟ Ⓚ	空	60
コンボ・ライジングキック(C)	Ⓟ Ⓟ Ⓟ Ⓚ	空	60
ライジングエルボー	..Ⓟ	中	15
ダブルジョイントバット	..Ⓟ..Ⓚ	中	40
ニーキック	⇨₆Ⓚ	中	30
ダブルステップニー	⇨₆Ⓚ₁₆⇨Ⓚ	空	70
ライジングニー	▼⇨₆Ⓚ	空	40

基本技

基本技	コマンド	①	②
ストレート・リード	Ⓟ	上	10
スクアット・ストレート	(⬋or or⬊)Ⓟ	下	10
ヴァーティカル・フック・キック	Ⓚ	上	30
ローキック	(or⬇)Ⓚ	下	10
ミドルキック	Ⓚ	中	19
小ジャンプ攻撃			
エルボー	Ⓟ(上昇中)	空	30
ステップストレート	Ⓟ(下降中)	空	30
ラウンドキック	Ⓚ	空	25
ステップラウンドキック	Ⓚ	空	25
トルネードキック★	Ⓚ+Ⓖ	上	50
ステップフックキック	Ⓚ(上昇中)	空	30
ステップヒールキック	Ⓚ(下降中)	中	20
大ジャンプ攻撃			
ジャンピング・フックナックル	(or or) Ⓟ(上昇中)	空	20
ジャンプキック	Ⓚ(同時)	空	30
ドラゴンキック	(or or) Ⓚ(上昇中)	空	40
ミドルキック	Ⓚ(上昇中)	空	30
ヒールキック	Ⓚ(下降中)	空	30
ジャンプ・オーバー・キック	(or or) Ⓚ(上昇中)	空	40
振り向き攻撃			
バックナックル・ターン	Ⓟ	上	14
バックスピンキック・ターン	Ⓚ	上	30
背後攻撃			
ターン・ナックル	Ⓟ	上	20
ターン・ロ・ストレート	Ⓟ	下	14
ターン・ナックル(しゃがみ)	(or⬇or) Ⓟ	上	20
ターン・キック	Ⓚ	上	35

LAU

旋風牙	30〜50	連拳旋風牙	32〜52
燕旋蹴	20〜35	連拳旋燕蹴	32〜52

状態による技名	コマンド	①	②
敵頭方向、うつ伏せ			
後蹴腿（こうしゅうたい）	ⓀⓀⓀ…	中	20
地掃旋腿（ちそうせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
横転起き上がり攻撃	ⒼⒼⒼ…		
敵足方向、仰向け			
後旋腿（こうせんたい）	ⓀⓀⓀ…	中	20
後掃旋腿（こうそうせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
敵足方向、うつ伏せ			
後旋腿（こうせんたい）	ⓀⓀⓀ…	中	20
後掃旋腿（こうそうせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
敵頭方向、仰向け			
背旋腿（はいせんたい）	ⓀⓀⓀ…	中	20
後掃旋腿（こうそうせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
敵頭方向、うつ伏せ			
後蹴腿（こうしゅうたい）	ⓀⓀⓀ…	中	20
後掃旋腿（こうそうせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
前、後起き上がり攻撃(敵のいる方向と逆方向にレバーを入れる)			
敵足方向、仰向け			
後旋腿（こうせんたい）	ⓀⓀⓀ…	中	20
後掃旋腿（こうそうせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
敵足方向、うつ伏せ			
双起脚（そうききゃく）	ⓀⓀⓀ…	中	20
双起掃脚（そうきそうきゃく）	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
敵頭方向、仰向け			
双起脚（そうききゃく）	ⓀⓀⓀ…	中	20
双起掃脚（そうきそうきゃく）	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
敵頭方向、うつ伏せ			
後旋腿（こうせんたい）	ⓀⓀⓀ…	中	20
後掃旋腿（こうそうせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20

固有技	コマンド	①	②
腿登裏旋脚（たいとうりせんきゃく）	▼Ⓚ	中	40
旋風牙（せんぷうが）	Ⓚ+Ⓖ	上	50
燕旋蹴（えんせんしゅう）	(or or)Ⓚ+Ⓖ	下	35
虎脚背転（こきゃくはいてん）	Ⓚ	空	40
地掃腿（ちそうたい）	(Ⓚ)	下	30
順歩冲掌（じゅんぽちゅうしょう）	(Ⓟ)	中	20
翻身肘撃（ほんしんちゅうげき）	Ⓟ	上	14
追い打ち攻撃			
踏襲撃（とうしゅうげき）	Ⓟ	ダ	15
投げ技			
肩車頭落（けんしゃとうらく）	Ⓟ+Ⓖ	上	40
転身巴咽掌（てんしんはいんしょう）	(Ⓟ)	上	60
柳車旋腕（りゅうしゃせんわん）	Ⓟ	上	50
柳手掛塔（りゅうしゅかとう）	(Ⓟ+Ⓖ)	上	12

起き上がり攻撃

状態による技名	コマンド	①	②
その場起き上がり攻撃			
敵足方向、仰向け			
前旋腿（ぜんせんたい）	ⓀⓀⓀ…	中	20
前掃旋腿（ぜんそうせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
敵足方向、うつ伏せ			
背旋腿（はいせんたい）	ⓀⓀⓀ…	中	20
後掃脚（こうそうきゃく）	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
敵頭方向、仰向け			
背旋腿（はいせんたい）	ⓀⓀⓀ…	中	20
後掃旋腿（こうそうせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20

基本技	コマンド	①	②
背冲腿（しゃがみ）	(or⬇or)Ⓚ	上	36
ダウン攻撃			
虎爪雷蹴（こそうらいしゅう）	Ⓟ	ダ	30
虎爪連蹴（こそうれんしゅう）	⬆Ⓟ	ダ	25
虎爪連蹴（2発目）	⬆Ⓟ	ダ	15

固有技

固有技	コマンド	①	②
連拳腿（れんけんたい）	Ⓟ20Ⓚ	上	42
連掌（れんしょう）	Ⓟ20Ⓟ	上	24
双拳旋風腿（そうけんせんぷうたい）	Ⓟ20Ⓟ21Ⓚ	上	54
雷撃掌（らいげきしょう）	Ⓟ Ⓟ Ⓟ	上	38
連環転身脚（れんかんてんしんきゃく）	Ⓟ Ⓟ Ⓟ Ⓚ	上	88
連環転身掃脚（れんかんてんしんそうきゃく）	Ⓟ20Ⓟ21Ⓟ29(or or)Ⓚ	下	78
連環背転脚（れんかんはいてんきゃく）	Ⓟ Ⓟ Ⓟ (or)Ⓚ	空	58
連拳旋風牙（れんけんせんぷうが）	Ⓟ(ヒット後)Ⓚ+Ⓖ	上	52
連拳燕旋蹴（れんけんせんえんしゅう）	Ⓟ(ヒット後)(or or)Ⓚ+Ⓖ	下	52
斜下掌（しゃかしょう）	Ⓟ	中	15
連掌（れんしょう）	Ⓟ37Ⓟ	上	27
連掌旋風腿（れんしょうせんぷうたい）	Ⓟ Ⓟ Ⓚ	上	57
連環掌（れんかんしょう）	Ⓟ Ⓟ Ⓟ	上	41
連掌転身脚（れんしょうてんしんきゃく）	Ⓟ Ⓟ Ⓟ Ⓚ	上	91
連掌転身掃脚（れんしょうてんしんそうきゃく）	Ⓟ Ⓟ Ⓟ (or or)Ⓚ	下	91
連掌背転脚（れんしょうはいてんきゃく）	Ⓟ37Ⓟ27Ⓟ29(or)Ⓚ	空	61
斜上掌（しゃじょうしょう）	▼ Ⓟ	中	20
肘撃（ちゅうげき）	6Ⓟ	中	19
側中脚（そくちゅうきゃく）	Ⓚ	中	19

基本技

基本技	コマンド	①	②
冲拳（ちゅうけん）	Ⓟ	上	12
掃冲拳（そうちゅうけん）	(⬋or)Ⓟ	下	10
括面腿（かつめんたい）	Ⓚ	上	30
旋栽腿（せんさいたい）	(or)Ⓚ	下	10
旋中腿（せんちゅうたい）	Ⓚ	中	23
小ジャンプ攻撃			
騰空斜掌（とうくうしゃしょう）	Ⓟ(同時)	空	30
騰空冲拳（とうくうちゅうけん）	Ⓟ(同時)	空	30
烈火虎尖脚（れっかこせんきゃく）	Ⓚ(同時)	空	20
飛刺腿（ひしたい）	Ⓚ(上昇中)	空	30
騰空虎穿脚（とうくうこせんきゃく）	Ⓚ	空	30
空虎脚（くうこきゃく）	Ⓚ+Ⓖ	空	32
転身掃腿（てんしんそうたい）	Ⓚ(下降中)	下	20
大ジャンプ攻撃			
騰落双捶掌（とうらくそうすいしょう）	(or or)Ⓟ(上昇中)	空	30
飛蹴腿（ひしゅうたい）	Ⓚ(同時)	空	30
騰空双腿（とうくうそうたい）	(or or)Ⓚ(上昇中)	空	40
騰空端脚（とうくうたんきゃく）	Ⓚ(上昇中)	空	30
騰空斧刃脚（とうくうふじんきゃく）	Ⓚ(下降中)	空	30
虎脚背翔（こきゃくはいしょう）	(or or)Ⓚ(上昇中)	空	40
背後攻撃			
背冲拳（はいちゅうけん）	Ⓟ	上	12
背連拍掌（はいれんはくしょう）	Ⓟ	下	28
背冲掌（しゃがみ）	(or⬇or)Ⓚ	上	12
背冲腿（はいちゅうたい）	Ⓚ	上	36
座架踏腿（ざかとうたい）	6Ⓚ	下	36

PAI

旋風牙	25〜45		
燕旋蹴	20〜30	連拳旋風牙	30〜50
燕陣旋風脚	20〜40	連拳燕旋蹴	30〜50

状態による技名	コマンド	①	②
横転起き上がり攻撃	ⒼⒼⒼ…		
敵足方向、仰向け			
後旋腿（こうせんたい）	ⓀⓀⓀ…	中	20
後掃旋腿（こうそうせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
敵足方向、うつ伏せ			
後旋腿（こうせんたい）	ⓀⓀⓀ…	中	20
後掃旋腿（こうそうせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
敵頭方向、仰向け			
背旋腿（はいせんたい）	ⓀⓀⓀ…	中	20
後掃旋腿（こうそうせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
敵頭方向、うつ伏せ			
後蹴腿（こうしゅうたい）	ⓀⓀⓀ…	中	20
後掃旋腿（こうそうせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
前、後起き上がり攻撃(敵のいる方向と逆方向にレバーを入れる)			
敵足方向、仰向け			
後旋腿（こうせんたい）	ⓀⓀⓀ…	中	20
後掃旋腿（こうそうせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
敵足方向、うつ伏せ			
双起脚（そうききゃく）	ⓀⓀⓀ…	中	20
双起掃脚（そうきそうきゃく）	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
敵頭方向、仰向け			
双起脚（そうききゃく）	ⓀⓀⓀ…	中	20
双起掃脚（そうきそうきゃく）	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
敵頭方向、うつ伏せ			
後旋腿（こうせんたい）	ⓀⓀⓀ…	中	20
後掃旋腿（こうそうせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20

固有技	コマンド	①	②
投げ技			
転身摔倒（てんしんそうとう）	Ⓟ+Ⓖ	上	50
旋風燕陣（せんぷうえんじん）	(Ⓟ)	上	60
天地頭落（てんちとうらく）	(Ⓟ)	上	60
倒身陰掌（とうしんいんしょう）	Ⓟ+Ⓚ	上	50
撃燕掛塔（せいえんかとう）	(Ⓟ+Ⓖ)		
返し技			
螺旋按掌（上段取）（らせんあんしょう）	Ⓟ		30
燕旋擺柳（上段取）（えんせんはいりゅう）	Ⓟ		30
燕旋擺柳（肘取）（えんせんはいりゅう）	Ⓟ		30
架脚旋転（中段取）（かきゃくせんてん）	Ⓟ		30
背後回り投げ			
燕風輪翔（えんぷうりんしょう）	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下	

起き上がり攻撃

状態による技名	コマンド	①	②
その場起き上がり攻撃			
敵足方向、仰向け			
前旋腿（ぜんせんたい）	ⓀⓀⓀ…	中	20
前掃旋腿（ぜんそうせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
敵足方向、うつ伏せ			
後旋腿（こうせんたい）	ⓀⓀⓀ…	中	20
後掃脚（こうそうきゃく）	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
敵頭方向、仰向け			
背旋腿（はいせんたい）	ⓀⓀⓀ…	中	20
後掃旋腿（こうそうせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
敵頭方向、うつ伏せ			
後蹴腿（こうしゅうたい）	ⓀⓀⓀ…	中	20
地掃旋腿（ちそうせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20

基本技	コマンド	①	②
燕蹴雷撃（えんしゅうらいげき）	Ⓟ	ダ	30
燕蹴高雷撃（えんしゅうこうらいげき）	⬆Ⓟ	ダ	40

固有技

固有技	コマンド	①	②
連拳腿（れんけんたい）	Ⓟ Ⓚ	上	40
連掌（れんしょう）	Ⓟ Ⓟ	上	20
双拳旋風腿（そうけんせんぷうたい）	Ⓟ Ⓟ Ⓚ	上	50
雷撃掌（らいげきしょう）	Ⓟ19Ⓟ19Ⓟ	上	32
連環転身脚（れんかんてんしんきゃく）	Ⓟ Ⓟ Ⓟ Ⓚ	上	82
連環転身掃脚（れんかんてんしんそうきゃく）	Ⓟ19Ⓟ19Ⓟ28(or or)Ⓚ	下	72
連環背転脚（れんかんはいてんきゃく）	Ⓟ19Ⓟ19Ⓟ28(or)Ⓚ	空	52
連拳旋風牙★（れんけんせんぷうが）	Ⓟ(ヒット後)Ⓚ+Ⓖ	上	50
連拳燕旋蹴★（れんけんえんせんしゅう）	Ⓟ(ヒット後)(or or)Ⓚ+Ⓖ	下	50
背身冲拳（はいしんちゅうけん）	6Ⓟ	上	14
穿冲拳（せんちゅうけん）	6Ⓟ	中	14
側中脚（そくちゅうきゃく）	Ⓚ	中	19
高端脚（こうたんきゃく）	Ⓚ	上	30
裏圏捶（りけんすい）	⇦16⇦6Ⓟ	上	12
旋風牙★（せんぷうが）	Ⓚ+Ⓖ	上	45
燕旋蹴★（えんせんしゅう）	(or or)Ⓚ+Ⓖ	下	30
燕陣旋風脚★（えんじんせんぷうきゃく）	Ⓚ+Ⓖ	上	40
腿登裏旋脚（たいとうりせんきゃく）	▼Ⓚ	中	40
背転脚（はいてんきゃく）	Ⓚ	空	40
追い打ち攻撃			
雷陰掌打（らいいんしょうだ）	6Ⓟ	ダ	10

基本技

基本技	コマンド	①	②
冲拳（ちゅうけん）	Ⓟ	上	10
掃冲拳（そうちゅうけん）	(⬋or or⬊)Ⓟ	下	10
高蹴腿（こうしゅうたい）	Ⓚ	上	30
旋栽腿（せんさいたい）	(or)Ⓚ	下	12
旋中腿（せんちゅうたい）	Ⓚ	中	21
小ジャンプ攻撃			
騰空双掌（とうくうそうしょう）	Ⓟ(同時)	空	30
騰弾圏捶（とうだんけんすい）	Ⓟ(上昇中)	空	30
飛刺腿（ひしたい）	Ⓚ(上昇中)	空	18
飛燕単脚（ひえんたんきゃく）	Ⓚ	空	19
飛燕烈脚（ひえんれつきゃく）	Ⓚ Ⓚ	空	26
側蹴腿（そくしゅうたい）	Ⓚ(下降中)		
大ジャンプ攻撃			
落撃双拳（らくげきそうけん）	(or or)Ⓟ(上昇中)	空	30
飛燕登脚（ひえんとうきゃく）	Ⓚ(同時)	空	30
飛燕騰蹴（ひえんようしゅう）	(or or)Ⓚ(上昇中)	空	30
飛燕廻脚（ひえんかいきゃく）	Ⓚ(上昇中)	空	30
燕翔斧刃脚（えんしょうふじんきゃく）	Ⓚ(下降中)	空	30
燕背翔（えんはいしょう）	(or or)Ⓚ(上昇中)	空	40
背後攻撃			
背崩捶（はいほうすい）	Ⓟ	上	12
背連崩捶（はいれんほうすい）	6Ⓟ	下	28
背崩捶（しゃがみ）	(or⬇or)Ⓟ	上	12
背冲腿（はいちゅうたい）	Ⓚ	上	30
座架踏腿（ざかとうたい）	6Ⓚ	下	36
座架踏腿（しゃがみ）	(or⬇or)Ⓚ	下	36

WOLF

状態による技名	コマンド	①	②
ローリングクリアー	ⓀⓀⓀ…	中	20
ローク リアー	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
敵足方向、うつ伏せ			
ローリングクリアー	ⓀⓀⓀ…	中	20
ロークリアー	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
敵足方向、仰向け			
ヒールキック	ⓀⓀⓀ…	中	20
ローバッククリアー	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
敵頭方向、うつ伏せ			
ヒールキック	ⓀⓀⓀ…	中	20
ローバッククリアー	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
前、後転起き上がり攻撃(敵のいる方向と逆方向にレバーを入れる)			
敵足方向、仰向け			
ローリングヒールスタンプ	ⓀⓀⓀ…	中	20
ロークリアー	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
敵足方向、うつ伏せ			
ホースキック	ⓀⓀⓀ…	中	20
ローホースキック	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
敵頭方向、仰向け			
ホースキック	ⓀⓀⓀ…	中	20
ローホースキック	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
敵頭方向、うつ伏せ			
ローリングヒールスタンプ	ⓀⓀⓀ…	中	20
ローバッククリアー	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20

固有技	コマンド	①	②
スタイナーズ・スクリュードライバー	(Ⓟ+Ⓚ)$_{25}$	上	80
ジャイアントスイング	(Ⓟ)$_{26}$	上	100
ダブルアームスープレックス	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下	70
サイドスープレックス	Ⓟ+Ⓖ	下	60
タイガードライバー	⇧$_{6}$Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下	70
返し技			
ドラゴンスクリュー	⇧$_{6}$Ⓟ		60

起き上がり攻撃

状態による技名	コマンド	①	②
その場起き上がり攻撃			
敵足方向、仰向け			
ローリングクリアー	ⓀⓀⓀ…	中	20
ロークリアー	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
敵足方向、うつ伏せ			
ヒールキック	ⓀⓀⓀ…	中	20
スライディングキック	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
敵頭方向、仰向け			
ヒールキック	ⓀⓀⓀ…	中	20
ローバッククリアー	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
敵頭方向、うつ伏せ			
ローリングクリアー	ⓀⓀⓀ…	中	20
ダブルヒールクリアー	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
横転起き上がり攻撃	ⒼⒼⒼ…		
敵足方向、仰向け			

固有技

固有技	コマンド	①	②
ハンマー・キック	Ⓟ$_{19}$Ⓚ	上	44
ジャブ、ストレート	Ⓟ$_{19}$Ⓟ	上	28
1、2、アッパー	Ⓟ Ⓟ Ⓟ	中	56
エルボースマッシュ	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{25}$(Ⓟ)	上	48
ソニックアッパー	Ⓟ	中	22
バーティカルアッパー	▼Ⓟ	中	22
ボディブロー	⇨$_{6}$Ⓟ	中	20
ニーブラスト	⇨$_{6}$Ⓚ	中	30
レベルバックチョップ	Ⓟ	上	20
エルボーバット	⇦$_{6}$Ⓟ+Ⓚ	上	30
リバーススレッジハンマー	▼⇨Ⓟ	中	30
ネックカットキック	Ⓚ+Ⓖ	上	36
ローリングソバット	⇨$_{6}$Ⓚ+Ⓖ	中	30
フライングニールキック	Ⓚ+Ⓖ	上	30
フロントロールキック	(⇦ Ⓚ+Ⓖ)$_{20}$	空	30
ロー・ドロップキック	(Ⓚ)	下	20
アックスラリアート	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓟ	強上	40
ショルダーアタック★	(⇦⇨Ⓟ)$_{20}$	中	70
追い打ち攻撃			
エルボードロップ	⇧$_{6}$Ⓟ	ダ	20
投げ技			
ブレーンバスター	Ⓟ+Ⓖ	上	60
ジャーマンスープレックス	(敵の背後)Ⓟ+Ⓖ	上下	80
ドラゴンスープレックス	(敵の背後)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上	85
ボディスラム	⇨$_{6}$Ⓟ	上	50
フランケンシュタイナー	Ⓚ+Ⓖ	上	60

ショルダーアタック 20〜70

基本技

基本技	コマンド	①	②
ストレートハンマー	Ⓟ	上	14
ローハンマー	(or)Ⓟ	下	10
ハイキック	Ⓚ	上	36
ロースマッシュ	(or)Ⓚ	下	17
フェイスリフトキック	Ⓚ	中	33
小ジャンプ攻撃			
ステップハンマー	Ⓟ(同時)	空	30
ロックパンチ	Ⓟ(上昇中)	空	30
ドロップキック	Ⓚ	空	30
ヒールハンマー	Ⓚ(同時)	中	30
トークラッシュ	Ⓚ(上昇中)	空	30
ハンマーエッジ	Ⓚ(下降中)	中	22
大ジャンプ攻撃			
ジャンピングラリアット	(or or)Ⓟ(上昇中)	空	30
ライジングトー	Ⓚ(同時)	空	36
ミサイルキック	(or or)Ⓚ(上昇中)	空	50
ヒールクラッシュ	Ⓚ(下降中)	空	30
バックサイドキック	(or or)Ⓚ	空	40
背後攻撃			
ローリングハンマー	Ⓟ	上	12
バックローハンマー	Ⓟ	下	30
ローリングハンマー(しゃがみ)	(or⬇or)Ⓟ	上	12
バックキック	Ⓚ	上	30
バックドロップキック	Ⓚ	下	36
バックキック(しゃがみ)	(or⬇or)Ⓚ	上	30
ダウン攻撃			
エルボー	Ⓟ	ダ	30
ハイエルボー	⬆Ⓟ	ダ	40
サマーソルトドロップ	Ⓚ	ダ	20

JEFFRY

状態による技名	コマンド	①	②
敵足方向、仰向け			
スピニングアップキック	ⓀⓀⓀ…	中	20
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
敵足方向、うつ伏せ			
スピニングアップキック	ⓀⓀⓀ…	中	20
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
敵頭方向、仰向け			
スピニングヒールキック	ⓀⓀⓀ…	中	20
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
敵頭方向、うつ伏せ			
スピニングヒールキック	ⓀⓀⓀ…	中	20
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
前、後転起き上がり攻撃(敵のいる方向と逆方向にレバーを入れる)			
敵足方向、仰向け			
スピニングアップキック	ⓀⓀⓀ…	中	20
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
敵足方向、うつ伏せ			
ダブルヒールキック	ⓀⓀⓀ…	中	20
ローダブルヒールキック	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
敵頭方向、仰向け			
ダブルヒールキック	ⓀⓀⓀ…	中	20
ローダブルヒールキック	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
敵頭方向、うつ伏せ			
スピニングアップキック	ⓀⓀⓀ…	中	20
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20

固有技	コマンド	①	②
ヘッドバット	(⇦⇨Ⓟ+Ⓚ)$_{20}$	上	20
ダブルヘッドバット	(Ⓟ+Ⓚ)	上	20
トリプルヘッドバット	$_{33}$(⇨$_{6}$Ⓟ+Ⓚ)	上	40
スプラッシュマウンテン	(⇩⇧Ⓟ+Ⓚ)$_{28}$	上	80
トウキック・スプラッシュマウンテン	⇩$_{6}$Ⓚ$_{44}$(Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)	上	100
アイアンクロー	⇩$_{6}$Ⓟ	下	50
パワーボム	⇧$_{6}$Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下	70
マシンガンニーリフト	⇩⇨$_{16}$Ⓚ	下	60

起き上がり攻撃

状態による技名	コマンド	①	②
その場起き上がり攻撃			
敵足方向、仰向け			
スピニングアップキック	ⓀⓀⓀ…	中	20
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
敵足方向、うつ伏せ			
ライジングヒールキック	ⓀⓀⓀ…	中	20
スライディングアックス	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
敵頭方向、仰向け			
ライジングヒールキック	ⓀⓀⓀ…	中	20
スピニングローキック	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
敵頭方向、うつ伏せ			
ライジングヘッドバット	ⓀⓀⓀ…	中	30
スライディングヘッドバット	⬇ⓀⓀⓀ…	下	30
横転起き上がり攻撃	ⒼⒼⒼ…		

固有技

固有技	コマンド	①	②
ナックル・キック	Ⓟ$_{19}$Ⓚ	上	44
ダブルナックル	Ⓟ$_{19}$Ⓟ	上	28
1、2、アッパー	Ⓟ$_{19}$Ⓟ$_{25}$Ⓟ	中	56
スマッシュアッパー	Ⓟ	中	22
ダブルアッパー	⇧Ⓟ$_{39}$Ⓟ	中	41
バーティカルアッパー	▼Ⓟ	中	22
ダッシュエルボー	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓟ	中	19
エルボーアッパー	Ⓟ Ⓟ	中	38
トウキック	Ⓚ	中	24
トウキックハンマー	Ⓚ Ⓟ	中	43
ニーアタック	⇨$_{6}$Ⓚ	中	35
エルボーバット	Ⓟ	中	19
エルボーハンマー	Ⓟ$_{18}$(Ⓟ)	中	49
エルボースタンプ	(⇦⇨Ⓟ)$_{20}$	中	30
ダブルハンマーダウン	(Ⓟ)$_{20}$	中	30
ケンカキック	⇨$_{16}$⇨$_{6}$Ⓚ	中	40
ヒールアタック	(Ⓚ)	中	36
ヘッドアタック	⇨$_{6}$Ⓟ+Ⓚ	上	40
ヘルスタッブ	⇩$_{6}$Ⓟ+Ⓚ	上	30
ヒップアタック	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	空	30
追い打ち攻撃			
ストンピング	⇧$_{6}$Ⓚ	ダ	20
投げ技			
バックフリップ	Ⓟ+Ⓖ	上	60
バックブリーカー	(敵の背後)Ⓟ+Ⓖ	上下	100
パワースラム	⇨$_{6}$Ⓟ	上	50
ボディーリフト	⇦$_{6}$Ⓟ+Ⓖ	上	60
フロントバックブリーカー	(⇦⇨ Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)$_{28}$	上	70

基本技

基本技	コマンド	①	②
ストレートナックル	Ⓟ	上	14
ローナックル	(or)Ⓟ	下	10
アッパーキック	Ⓚ	上	36
バーティカルキック	(or⬇)Ⓚ	下	17
サイドキック	Ⓚ	中	33
小ジャンプ攻撃			
ハンマーダウン	Ⓟ(同時)	空	30
ステップナックル	Ⓟ(上昇中)	空	30
ヒールドロップ	Ⓚ(同時)	中	30
ステップキック	Ⓚ(上昇中)	空	30
プッシングキック	Ⓚ(下降中)	空	22
大ジャンプ攻撃			
ライジングサンハンマー	(or or)(上昇中)	空	30
キリングバイツ	Ⓚ(同時)	空	36
ジャンピングフットスタンプ	(or or)Ⓚ(上昇中)	空	50
フライングローキック	Ⓚ(上昇中)	空	30
ヒールスタンプ	Ⓚ(下降中)	空	30
リアキック	(or or)Ⓚ(上昇中)	空	48
背後攻撃			
スピンナックル	Ⓟ	上	12
バックダブルハンマー	Ⓟ	中	30
スピンナックル(しゃがみ)	(or⬇or)Ⓟ	上	12
バックキック	Ⓚ	上	36
バックヒールキック	Ⓚ	中	36
バックキック(しゃがみ)	(or⬇or)Ⓚ	上	30
ダウン攻撃			
フライングボディプレス	Ⓟ	ダ	30
ライデンドロップ	⬆Ⓟ	ダ	40

LION

基本技

基本技	コマンド	①	②
統捶（とうすい）	Ⓟ	上	12
下統捶（かとうすい）	(◆or)Ⓟ	下	8
穿心腿（せんしんたい）	Ⓚ	上	30
軋腿（あつたい）	(or)Ⓚ	下	12
弾腿（だんたい）	Ⓚ	中	24
小ジャンプ攻撃			
騰空背撃掌（とうくうはいげきしょう）	Ⓟ	空	30
騰空撃掌（とうくうげきしょう）	Ⓟ	空	30
落歩統捶（らくほとうすい）	Ⓟ(上昇中)	空	30
旋風腿（せんぷうたい）	Ⓚ	空	25
掛統腿（かとうたい）	Ⓚ Ⓚ	上	30
閃転空脚（せんてんくうきゃく）	Ⓚ	空	20
騰空踵脚（とうくうしょうきゃく）	Ⓚ(上昇中)	空	20
地掃踵脚（ちそうしょうきゃく）	Ⓚ(着地直前)	下	20
大ジャンプ攻撃			
騰空落双捶（とうくうらくそうすい）	(or or)Ⓟ(上昇中)	空	30
跳飛弾腿（ちょうひだんたい）	Ⓚ(同時)	空	30
騰空落双腿（とうくうらくそうたい）	(or or)Ⓚ(上昇中)	空	40
飛中穿腿（ひちゅうせんたい）	Ⓚ(上昇中)	空	30
落斧刃腿（らくふじんたい）	Ⓚ(下降中)	空	30
騰空落背腿（とうくうらくはいたい）	(or or)Ⓚ(上昇中)	空	48
振り向き攻撃			
穿掌背転（せんしょうはいてん）	Ⓟ	上	14
後蹴腿（こうしゅうたい）	Ⓚ	上	30
下旋腿背転（かせんたいはいてん）	Ⓚ+Ⓖ	上	24
背後攻撃			
背連穿掌（はいれんせんしょう）	Ⓟ	上	24

基本技	コマンド	①	②
背歩掃手（はいほそうしゅ）	Ⓟ	下	14
登背穿掌（とうはいせんしょう）	(or⬇or)Ⓟ	上	12
後穿脚（こうせんきゃく）	Ⓚ	上	36
迴掛脚（かいかきゃく）	Ⓚ	下	36
迴掛脚（しゃがみ）	(or⬇or)Ⓚ	下	36
ダウン攻撃			
落踵脚（らくしょうきゃく）	Ⓟ	ダ	30
飛転落腿（ひてんらくたい）	⬆Ⓟ	ダ	40

固有技

固有技	コマンド	①	②
連捶腿（れんすいたい）	Ⓟ Ⓚ	上	42
勾手連捶（こうしゅれんすい）	Ⓟ Ⓟ	上	26
連環穿掌（れんかんせんしょう）	Ⓟ Ⓟ Ⓟ	上	41
穿陰掌（せんいんしょう）	Ⓟ	中	10
落撃掌（らくげきしょう）	Ⓟ Ⓟ	上	30
掃勾手（そうこうしゅ）	▼ Ⓟ	下	12
連掃勾手（れんそうこうしゅ）	▼ Ⓟ Ⓟ	下	24
盤肘（ばんちゅう）	Ⓟ	中	19
縦跳穿掌（じゅうちょうせんしょう）	Ⓟ	中	30
泰山双拘手（たいざんそうこうしゅ）	Ⓟ	上	30
騰撃捶（とうげきすい）	▲ Ⓟ	下	12
騰撃連捶（とうげきれんすい）	▲ Ⓟ Ⓟ	下	20
箭疾歩（せんしつぽ）	Ⓟ	中	40
倘歩掃手（とうほそうしゅ）	Ⓟ+Ⓖ	下	15
倘歩背掃手（とうほはいそうしゅ）	▲ Ⓟ+Ⓖ	下	20

固有技	コマンド	①	②
双耳旋風（そうじせんぷう）	Ⓟ+Ⓖ	上	30
拘首提膝（こうしゅていしつ）	Ⓚ	中	30
前掃腿（ぜんそうたい）	(or or)Ⓚ Ⓚ	下	28
登旋腿（とうせんたい）	(or or)Ⓚ Ⓚ+Ⓖ	上	42
後掃腿（こうそうたい）	(or or)Ⓚ+Ⓖ	下	24
疾地掃腿（しっちそうたい）	Ⓚ+Ⓖ	下	24
転身撩陰脚（てんしんりょういんきゃく）	Ⓚ+Ⓖ	中	24
穿弓腿（せんきゅうたい）	Ⓚ	下	48
磨盤手（まばんしゅ）	Ⓖ Ⓟ	上	20
斜歩斜掃捶（しゃほしゃそうすい）	Ⓖ Ⓟ	下	20
投げ技			
破刀手揪腿（はとうしゅしゅうたい）	Ⓟ+Ⓖ	上	50
連勾手背襲（れんこうしゅはいしゅう）	(敵の背後)Ⓟ+Ⓖ	上	50
七星天分肘（しちせいてんぶちゅう）	Ⓟ+Ⓚ	上	50
採手砲靠（さいしゅほうこう）	Ⓟ+Ⓖ	上	50
貼身双勾手（てんしんそうこうしゅ）	(Ⓟ+Ⓖ)	上	70
移動よけ			
斜前歩（しゃぜんほ）	Ⓖ		
斜後歩（しゃこうほ）	Ⓖ		

起き上がり攻撃

状態による技名	コマンド	①	②
その場起き上がり攻撃			
敵足方向、仰向け			
登旋脚（とうせんきゃく）	ⓀⓀⓀ…	中	20
疾地旋腿（しっちせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
敵足方向、うつ伏せ			
穿弓連腿（せんきゅうれんたい）	ⓀⓀⓀ…	中	40
疾地背旋腿（しっちはいせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20

状態による技名	コマンド	①	②
敵頭方向、仰向け			
背登起脚（はいとうききゃく）	ⓀⓀⓀ…	中	20
疾地旋腿（しっちせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
敵頭方向、うつ伏せ			
跳転踵脚（ちょうてんしょうきゃく）	ⓀⓀⓀ…	中	20
疾地背旋腿（しっちはいせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
横転起き上がり攻撃	ⒼⒼⒼ…		
敵足方向、仰向け			
登旋脚（とうせんきゃく）	ⓀⓀⓀ…	中	20
疾地旋腿（しっちせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
敵足方向、うつ伏せ			
登旋脚（とうせんきゃく）	ⓀⓀⓀ…	中	20
疾地旋腿（しっちせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
敵頭方向、仰向け			
背登起脚（はいとうききゃく）	ⓀⓀⓀ…	中	20
疾地旋腿（しっちせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
敵頭方向、うつ伏せ			
背登起脚（はいとうききゃく）	ⓀⓀⓀ…	中	20
疾地旋腿（しっちせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
前、後転起き上がり攻撃（敵のいる方向と逆方向にレバーを入れる）			
敵足方向、仰向け			
登旋脚（とうせんきゃく）	ⓀⓀⓀ…	中	20
疾地旋腿（しっちせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
敵足方向、うつ伏せ			
腿登双踵（たいとうそうしょう）	ⓀⓀⓀ…	中	20
疾地双踵（しっちそうしょう）	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
敵頭方向、仰向け			
腿登双踵（たいとうそうしょう）	ⓀⓀⓀ…	中	20
疾地双踵（しっちそうしょう）	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
敵頭方向、うつ伏せ			
登旋脚（とうせんきゃく）	ⓀⓀⓀ…	中	20
疾地旋腿（しっちせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20

SHUN

基本技

基本技	コマンド	①	②
挑撃（ちょうげき）	Ⓟ	上	10
伏挑撃（ふくちょうげき）	Ⓟ	下	8
後蹴腿（こうしゅうたい）	Ⓚ	上	30
仰穿腿（ぎょうせんたい）	(◆or)Ⓚ	下	10
側端脚（そくたんきゃく）	Ⓚ	中	21
小ジャンプ攻撃			
飛天崩撃（ひてんほうげき）	Ⓟ	空	30
倒地反衝爪（とうちはんしょうそう）	Ⓟ(同時)	空	30
落歩挑撃（らくほちょうげき）	Ⓟ(上昇中)	空	30
旋子（せんし）	Ⓚ	空	35
龍尾脚（りゅうびきゃく）	Ⓚ(同時)	空	30
裁下腿（さいかたい）	Ⓚ(上昇中)	空	30
地這腿（じげんたい）	Ⓚ(下降中)	下	20
大ジャンプ攻撃			
双掌頭落撃（そうしょうとうらくげき）	(or or)Ⓟ(上昇中)	空	30
登起脚（とうききゃく）	Ⓚ(同時)	空	30
双腿落襲（そうたいらくしゅう）	(or or)Ⓚ(上昇中)	空	40
空飛端脚（くうひたんきゃく）	Ⓚ(上昇中)	空	30
落飛踵腿（らくひしょうたい）	Ⓚ(下降中)	空	30
背双腿落襲（はいそうたいらくしゅう）	(or or)Ⓚ(上昇中)	空	40
振り向き攻撃			
挑撃背転（ちょうげきはいてん）	Ⓟ	上	12
阿仙迴脚（あせんかいきゃく）	Ⓚ	上	30
背後攻撃			
背反掌（はいはんしょう）	Ⓟ	上	12
背下反掌（はいかはんしょう）	⇩Ⓟ	下	14
背反掌（しゃがみ）	(⇙or⬇or⇘)	上	12
背旋腿（はいせんたい）	Ⓚ	上	30
低踏脚（ていとうきゃく）	⇩Ⓚ	下	36

基本技	コマンド	①	②
背旋腿（しゃがみ）	(or⬇or)Ⓚ	上	36
ダウン攻撃			
転宙落脚（てんちゅうらくきゃく）	Ⓟ	ダ	30
転地肘撃（てんちちゅうげき）	⬆Ⓟ	ダ	30

固有技

固有技	コマンド	①	②
撃転旋腿（げきてんせんたい）	Ⓟ Ⓚ	上	40
連撃（れんげき）	Ⓟ Ⓟ	上	22
叉手連環撃（さいしゅれんかんげき）	Ⓟ Ⓟ Ⓟ	中	36
仰飲杯手（ぎょういんはいしゅ）	▲ Ⓟ	中	14
月牙叉撃（げつがさいげき）	▼(or)Ⓟ	中	30
横掃撃（おうそうげき）	Ⓟ	上	24
連戴顎手（れんさいがくしゅ）	Ⓟ	上	32
背旋肘（はいせんちゅう）	Ⓟ	下	22
挑腕撩拳（ちょうわんりょうけん）	(Ⓟ)	中	30
仰身踏腿（ぎょうしんとうたい）	Ⓚ	中	24
後蹴下腿（こうしゅうかたい）	Ⓚ	下	10
(後蹴下腿から寝る)	Ⓚ Ⓖ		
後蹴連腿（こうしゅうれんたい）	Ⓚ Ⓚ	上	40
(後蹴連腿から寝る)	Ⓚ Ⓚ Ⓖ		
宙舞双転脚（ちゅうぶそうてんきゃく）	Ⓚ	空	35
背倒連旋脚（はいとうれんせんきゃく）	(Ⓚ)	上	45
転身双冲掌（てんしんそうちゅうしょう）	Ⓟ+Ⓚ	中	39
単飛跳撃（たんひちょうげき）	Ⓚ+Ⓖ	中	35
横双手（おうそうしゅ）	Ⓚ+Ⓖ Ⓟ	上	19

固有技	コマンド	①	②
旋風掃腿（せんぷうそうたい）	(or⬇or)Ⓚ+Ⓖ	下	30
倒脚（とうきゃく）	Ⓚ+Ⓖ	中	35
翻身連尖脚（ほんしんれんせんきゃく）	Ⓚ+Ⓖ	空	20
座盤跌（ざばんてつ）			
栽脛脚（さいけいきゃく）	(座盤跌から)Ⓚ	下	24
転倒立（てんとうりつ）	( )		
倒身連脚（とうしんれんきゃく）	(倒身連脚から)Ⓚ	中	30
前旋掃腿（ぜんせんそうたい）	Ⓟ+Ⓚ	下	10
連前旋掃腿（れんぜんせんそうたい）	Ⓟ+Ⓚ Ⓚ	下	10
連環前旋掃腿（れんかんぜんせんそうたい）	Ⓟ+Ⓚ Ⓚ Ⓚ	下	10
後伸避払手（こうしんひふつしゅ）	Ⓖ Ⓟ	上	15
向側後避払手（こうそくこうひふつしゅ）	Ⓖ Ⓟ	上	20
向側後避双手（こうそくこうひそうしゅ）	Ⓖ Ⓟ+Ⓚ	上	30
投げ技			
酔歩転身肘（すいほてんしんちゅう）	Ⓟ+Ⓖ	上	50
倒襲裏肘（とうしゅうりちゅう）	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上	50
移動よけ			
後伸避（こうしんひ）	Ⓖ		
向側後避（こうそくこうひ）	Ⓖ		
向側前避（こうそくぜんひ）	Ⓖ		

起き上がり攻撃

状態による技名	コマンド	①	②
その場起き上がり攻撃			
敵足方向、仰向け			
金絞剪（きんこうせん）	ⓀⓀⓀ…	中	20
仰穿腿（ぎょうせんたい）	◆or⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
旋風掃腿（せんぷうそうたい）	◆ⓀⓀⓀ…	下	30

状態による技名	コマンド	①	②
敵足方向、うつ伏せ			
撲虎（ぼくこ）	ⓀⓀⓀ…	中	20
背架踵脚（はいかしょうきゃく）	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
敵頭方向、仰向け			
登側端脚（とうそくたんきゃく）	ⓀⓀⓀ…	中	20
座架掃脚（ざかそうきゃく）	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
敵頭方向、うつ伏せ			
迴旋脚（かいせんきゃく）	ⓀⓀⓀ…	中	20
前旋掃腿（ぜんせんそうたい）	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
横転起き上がり攻撃	ⒼⒼⒼ…		
敵足方向、仰向け			
迴旋脚（かいせんきゃく）	ⓀⓀⓀ…	中	20
座架掃脚（ざかそうきゃく）	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
敵足方向、うつ伏せ			
迴旋脚（かいせんきゃく）	ⓀⓀⓀ…	中	20
座架掃脚（ざかそうきゃく）	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
敵頭方向、仰向け			
登側端脚（とうそくたんきゃく）	ⓀⓀⓀ…	中	20
座架掃脚（ざかそうきゃく）	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
敵頭方向、うつ伏せ			
登側端脚（とうそくたんきゃく）	ⓀⓀⓀ…	中	20
座架掃脚（ざかそうきゃく）	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
前、後転起き上がり攻撃（敵のいる方向と逆方向にレバーを入れる）			
敵足方向、仰向け			
迴旋脚（かいせんきゃく）	ⓀⓀⓀ…	中	20
座架掃脚（ざかそうきゃく）	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
敵足方向、うつ伏せ			
翻身撲虎（ほんしんぼくこ）	ⓀⓀⓀ…	中	20
払地撲虎（ふくちぼくこ）	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
敵頭方向、仰向け			
翻身撲虎（ほんしんぼくこ）	ⓀⓀⓀ…	中	20
払地撲虎（ふくちぼくこ）	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20
敵頭方向、うつ伏せ			
迴旋脚（かいせんきゃく）	ⓀⓀⓀ…	中	20
座架掃脚（ざかそうきゃく）	⬇ⓀⓀⓀ…	下	20

最終究極座談会

WRITER（ライター） TALK LIVE（トークライブ）

編集部でのライターはいつもこんな感じ。ちょっと過激な発言もあるけれど、そんなに堅苦しく考えないで聞いてみてね。

なぜにハマった

アナーキャー　それではゲーメストライターによるバーチャファイター2の座談会を始めますが、どういうものかと言うとだねぇAct3の最後にライターの座談会という形で、このゲームに対するゲーメストなりの一種のしめし、というものを付けようということで、一通りしゃべってもらおうかなと。

で、最初のうちはこっちからいろいろ聞いていくんで、それに答える形でお願いします。まあ、それが終わったら勝手にしゃべってくれちゃっていいです。では、いきましょう。

じゃあまずはね、バーチャ2にハマった理由を一人ずつ聞いていこうか。それではN.Oさんから。

N.O　底が見えないところかな。

アナーキャー　奥が深いということですか？

N.O　奥が深いとも違うんですが、考えれば考えるほど見えない所もあるし、いろいろ考えて報われることもあるし、攻略しがいがあるってことですかね。

アナーキャー　なるほど。じゃあ、がっちんお願い。

がっちん　自分の場合は、マイキャラの話ですけど練習しないとちゃんと使えないような感じのキャラなんですよ。それで、練習して実戦で、うまくいってというのがすごい好きで、だんだん自分が上手になった感があるんで、またこれができるようになった、次はこれができるようになったぞという一つ一つ目標を立ててクリアしていくのが好きなんですよ。

アナーキャー　スコアラーっぽいねぇ。

がっちん　まぁ、そんな所ですね。

アナーキャー　じゃあ、キャサ夫君。

キャサ夫　ん～、性格が出るから（笑）。

アナーキャー　そ、それは具体的には？

キャサ夫　え…って言うか、攻め方とか守り方とか、いろいろ性格出るじゃないですか。それとかあと、頭をやけに使うから。

アナーキャー　う～ん、やっぱり考えれば考えるほど、強くなれるってこと？

キャサ夫　うん。

アナーキャー　性格が反映するっていうのは、人のが？それとも自分のが？

キャサ夫　もう、全体的に。

アナーキャー　自分のが反映するのもおもしろいし、人のが反映しているのもおもしろいと。ふ～ん、じゃあMAN次郎。

MAN　ぼくは、負けたときの悔しさですかね。

アナーキャー　は～、バーチャは特に負けたときの悔しさが違うと。

MAN　なんかすさまじい怒りが込み上げてきますからね。

アナーキャー　ハハハ…それは、キミの性格じゃないの。

MAN　次はぶっ倒すって感じがすごくいいんです（笑）。

アナーキャー　おいおい。

MAN　ぶっ倒してやろうという気分にさせてくれる所がいいんですよ。

アナーキャー　載せられるかこれそのまま。まあ、いいやとりあえずそんなところで。じゃあ、SHO君。

SHO　ん～、超人格闘っぽくないところですか？まあ、超人格闘っぽい所もあるんですが。でも、例えば飛び道具がないってことがありますよね。

アナーキャー　現実っぽいっていうところ？

SHO　ええ、それとやっぱり、やってて勝てないから勝とうとするじゃないですか。勝とうとするために考えることがそのまま勝利に結び付く…っていうんですかねぇ。考えることが多いじゃないですか。例えば上、中、下とありますから、中段を攻めて立たせて下段を入れてとか、分岐的なっているというか。

アナーキャー　パズル的な感じ？

SHO　いや、パズルとはまた違うんですけど、プレイヤーに考えさせるじゃないですか。それがやっぱり一番の魅力じゃないかなぁって思いますけど。

アナーキャー　考えるおもしろさ。考えれば考えるほど反映されるおもしろさってとこかな。

SHO　なにも考えてない奴って結局あんまりうまくならないですよ。

アナーキャー　なるほどね。じゃあ次は、GYUちゃん。

GYU　ん～、SHO君と同じで、理不尽さがないってゆうか、飛び道具とかは、それはそれで好きなんですけど。すごい強い技とかあっても少しずつ打開策とかが見つかったりする点ですか。バランスがいいというか。まあ、バーチャ1から2に変わって、あんだけ画面が奇麗になっていろいろできて、わーいって感じで飛びついたのもあるんですけど。

アナーキャー　画面の奇麗さも魅力の一つ？

GYU　うん、そうかもしれませんね。一言じゃ言い表せませんけど。

アナーキャー　なるほどね。じゃあK-TAN。

K-TAN　やっぱりお互いの読み合いじゃないですか。中段だ投げだとか。

アナーキャー　そういう、掛け引き的な。

K-TAN　そうね。で、そこで自分の技が決まるために、いろいろ考えてやって、みんながまあ似たようになっちゃうかもしれないけれど、最終的には異様なおもしろさになってくると思いますね。…簡潔にいっちゃえば。

アナーキャー　二択とかも含めて？

K-TAN　そうですね。単純な二択でも、勝ちずらかったりするから。それの防ぎ方とかけっこうおもしろかったりしますね。

アナーキャー　またやっぱり考えるおもしろさということなんだ。

K-TAN　そうですね。

アナーキャー　じゃあ次はギィ君。

ギィ　当て投げですか（笑）。

アナーキャー　当て投げが好きってこと？

ギィ　当て投げは基本じゃないですか。1のころMAN次郎にアッパースプラッシュを教わったんですよ。それでそのあとにⓅダッシュジャイアントスイングを教わって、もうこれだー！と思いましたね。

アナーキャー　はあ、なるほどね。全体的にみんな考えるおもしろさということがはまっていった要素って感じですか。

SHO　あと、見た目でひかれる人も多いんじゃないですか。

アナーキャー　わかりました。じゃあ次は自分が使っているキャラを選んだ理由をまた一人ひとり聞いていきます。とりあえずN.Oさんからなぜパイか？

N.O　バーチャ1から使っているからっていうのもありますけどねー。

アナーキャー　じゃあ1のときパイを選んだ理由は？

N.O　投げが多かったのと、操作があまり難しくなかったから、ボタンをポンポン叩くだけで技が出るところとか。そもそもバーチャのきっかけというのが、知人がすごくやってて「おもしろいよ」っていわれてて、その人がパイをやってたから教えてもらったからで、次にラウに手を出したらちょっとこれ難しいってんでパイでやってみよう、て感じで始まったんです。

アナーキャー　最初に目についたのがパイで、そのまま波長があった感じですか。じゃあ、がっちん。なぜラウか。

がっちん　2で最初はウルフだったんですけど、あれは単に担当が空いているからだったんです。それであんまりしっくりいかないんで、1のときにやっていたラウをやらせ

本日の出席者

GYU　アキラ担当
N.O　パイ担当
がっちん　ラウ担当
ギィ　ウルフ担当
MAN　ジェフリー担当
キャサ夫　カゲ担当
K-TAN　サラ担当
C-LAN　ジャッキー担当
SHO　リオン担当

てもらったんですけれどね。それじゃあ最初なんでラウを選んだかっていうのは、初めてスポットにいって見た場面がラウのⓅⓅホイーってやつで、ほーっ！みたいな感じで、これだー、と思い練習しました(笑)。
アナーキャー じゃあ、人のやっているのの、かっこよさからって感じ？
がっちん 話しだけ聞いていたんですよ。空中に浮かしてコンボを決めるらしいって。それで、そんなゲームあんのかと思って見にいったらやってて、おっ本当にできるのか、これが空中コンボかって。
アナーキャー それじゃ空中コンボの魅力からひかれた部分もあるんだ。なるほど。ではキャサ夫君。なぜカゲか。
キャサ夫 うーん、基本的に忍者が好きだからなんですけど(笑)。
アナーキャー あれ、1からそうだっけ？
キャサ夫 いや、全キャラですよ。でもカゲの担当を持っているのは雪風君の紹介で。
アナーキャー じゃあ、特にカゲが好きってゆうわけじゃあないんだ。
キャサ夫 いや、でも…
アナーキャー 忍者が好き？
キャサ夫 忍者が好きだし、扱いやすいんですよ、カゲってけっこう。
アナーキャー なるほど。じゃあMAN次郎。なぜにジェフリー。
MAN やっぱり見た目のツラの凶悪そうな所から入ったんですけど。
アナーキャー ああ(笑)。1のときもジェフリー？
MAN ええ。あとやるにしたがって技の一個一個が重たそうな点もさらに気に入ってきて、一撃必殺の技とかもあるということで。



アナーキャー 豪快さが良い？
MAN 豪快さ。あと最終的には空中コンボですごいのが入って。
アナーキャー へぇ、ジェフリーにもそんなのあんの？
MAN いいのがありますよ。
SHO ヒザ、Ⓟ、Ⓟ、Ⓟ、ヒザ、ハッとか。
MAN 一発逆転性が強いっていうのにひかれましたね。
アナーキャー 性格出とるねぇ確かに(笑)。じゃあSHO君。なぜリオン？
SHO なぜ、リオン！んー1のときはずっとサラを使ってて、で2が出たときも初めのうちはずっとサラを使ってたんですよ。それでサイドフックキックとかジャックナイフキックサイドやダブルジョイントパットからサマーにつながるとか、けっこう初めのうちだけですけど、それだけで安易に勝てる、っていうキャラだったんですよ、ほんと初めのうちだけですけど。それで以外と浅いなぁと思って、サラ使いに言わせると、そんなこたぁねえぞって言われちゃうんですけど。
それでもって遊びでリオン使ってたんです。で、キャサ夫やがっちんとバーチャやってて、遊びでリオン使ってて、なかなかうまく闘えて、やったほうがいいよとかキャサ夫とかに言われたんで。そういうノリでやり始めたら、すげえハマって。なんていうのかなあ、リオンって特に技の出が遅いんですよ、だから考えて技を組み立てないと、すげえ潰されるキャラなんですよ。ぼくは考えるキャラが好きなんで、そんなんでハマっていったって感じですか。
アナーキャー 性格的に向いていた。
SHO ですね。まあ、他のキャラでも良かったんですけど、まあ、なんとなく。
アナーキャー じゃあ、GYUちゃん、なんでアキラか。
GYU 思い返したんですけど、最初初めてバーチャやったとき、雪風君に教えてもらったんですよ。私、投げが出来なくて。どうしても、理論わかんなくて、ずっとⓅ、Ⓖ押してたんですけど、初めて雪風君に見せてもらった技が鷂子穿林だったんですよ。それで、あぁいいなと思って。それで、見た目から入ったっていうのもありますけど、アキラのキャラクター、まあそうとばかりはいいきれないんですけど、ガンガン押せそうなキャラっぽいじゃないですか、それで爽快感があるなっていう感じで始めたような記憶がありますね。
アナーキャー 技の魅力にひかれたっていう感じ？
GYU まあ、それとアキラの闘い方のスタイル、打撃技で押すっていうのが。
アナーキャー 投げよりは打撃系が好きと。
GYU そうです。当時は投げはできないっていうのもありましたし(笑)。
アナーキャー 投げができないから。なるほど。じゃあK-TANなぜサラか。
K-TAN んー、金蹴りがあるからですかね(笑)。
アナーキャー ジャックナイフのこと？
K-TAN いや、あれってけっこう最初見たときってインパクトあったじゃないですか、こりゃ痛そうだなってかんじの(笑)。最初、男のキャラ使ってやっててまあ…(笑)。それだったら逆にこの人を使って蹴ってやろうと…。
アナーキャー やられるよりはやってやろうと…。
K-TAN それが一つですね。あともう一つは、「悪に染まった女」ですか(笑)。
SHO のめりこんでるよ(笑)。
K-TAN それがなんか、かっこよさげでいいなと。ストーリー的にも。
アナーキャー 洗脳されてしまってるし。
K-TAN そうすね。あともう一つあってMAN次郎に勧められて対戦要員としてやったというのもありまして。
アナーキャー ははあ、意外と人に勧められてとゆうのが多いね。じゃあ次ギィ君。
ギィ 当て投げがあるから。
アナーキャー あと三つ編ですか(笑)。
アナーキャー おいおい。じゃあ君はバーチャが好きってゆうよりウルフが好きなんだね？
ギィ そうかもしれませんね。
アナーキャー じゃあ、キャラについてはそんなところですね。

3への希望

アナーキャー 次はバーチャ3が出るとして要望みたいなものがあったら言ってもらいたいんですが。では、N.Oさんから。
N.O なるべく複雑化は避けてほしいなといった所ですか。コマンド入力をまあ2.1ぐらいまで甘くしてもいいんじゃないかなと。何でもかんでもそれじゃあ困るけど…。
アナーキャー なるほど。では、がっちん。
がっちん ちょっと具体的ではないんですけど、かくし味みたいなものを入れておいてほしいなあと。
アナーキャー というと？
がっちん Ⓖボタンで先行入力できるとか、ささいなことなんですけど出た当初はわかんないけど、しばらくするとみんながわかって戦略の幅が広がってくるかくし味が欲しいですねえ
アナーキャー 可能性を広げてくれるとゆうことですか。じゃあキャサ夫君。
キャサ夫 自動二択をなくしてほしいってことですか。このあいだの大会でもそうだったんでセガさんはもうわかっていると思うんですけど、考えないで強いキャラ、特にアキラとかがいるんですよ。Ⓖ下Ⓟ、Ⓖ下Ⓟ…とかをなんとかしてほしいですね。この間の大会はもろにそれが出たから。
アナーキャー じゃあMAN次郎君。
MAN もう、ほとんど言われてしまったんですが、残してほしい点として、技を食らったときの痛そうな感じを、血が出ろとまではいわないけれど(笑)痛いよー！気絶するよ！という感じを残しておいてほしいなと。
アナーキャー しゃれになってねえよぐらいな痛さをと。じゃあ次SHO君。
SHO キャサ夫が言ったのとほとんど同じなんですけど、やっぱり自動二択ぐらいですか。
尻もちとかアキラでロケっている（テストしている）ところは問題ないと思うんですけどね、ボディブローが立っているとボディスラムになっちゃうとか、そういう所をもうちょっと詰めてほしいなぁと。あとはぜんぜん問題ないですね。
アナーキャー じゃあ次GYUちゃん。アキラ、結構非難の対象になっているけれども。どう（笑）？
GYU 今聞いたことはもっともだと思いますし、崩撃雲身双虎掌(アキラスペシャル)をつけたことによってより強い投げキャラとなってしまったんで。せっかく重量級っているのに。万能っぽいところがありますよね？そういうのよりキャラの持ち味ってのをはっきりしてほしいっていうのがありますね。
アナーキャー 個性を出してほしいと。まあそんなところにして、次、K-TAN。
K-TAN 強かったキャラをいきなり弱くしないでほしい。
アナーキャー ああ、2.1？
SHO それもあるね。
K-TAN ああ、あれも困りますね(笑)。逆もよくありますけど、キャラ的に弱いからって異様に強くすんのもやめて欲しいな。
SHO カゲって、けっこうそれっぽいじゃないですか。1のとき弱いと言われてて、2のとき最強に近いんじゃないかなと言われた時期もあったじゃないですか。そのへんのバランスって難しいと思いますけど、考えてほしいなと思いますね。
アナーキャー あんまり安易に強くするのも弱くするのもやめてほしいと　じゃあ、ギ

MEST WRITER TALK LIVE

ィ君はライターとして3に向けて何か希望でもあるかな？

ギイ　最初から1プレイ100円で出して欲しい（笑）。

アナーキャー　それは開発が関係ねえだろうが（怒）。

ギイ　それじゃあ、早い段階から技を発表してほしいってとこですか。

アナーキャー　とりあえずこんなところですかな。

台湾編

キャサ夫　そういえばこの間、台湾人の「日本人はお金は使うけど頭は使わないんですね」発言があった（笑）。

アナーキャー　えっ、どこで。

キャサ夫　テレビで、台湾から3人ぐらい来ていて、けっこう強いアキラなんですけど、その前に日本の関東大会・位の人が、「このゲームにいくら使いましたか」ってゆう質問に200万使いましたって答えたらその台湾人が「日本人はお金は使うけど頭は使わないんですね」って言ったんですよ（笑）。

アナーキャー　ひどいね、それは。

ノリック　彼らの場合、7万とか3万ぐらいとか言ってたよねえ。

アナーキャー　でも、台湾は単価が安いよねえ。

SHO　でも3倍と考えても20万ぐらい？

アナーキャー　それでもたいしたことないか。

キャサ夫　でも、セガ直営でそれですからね。もっと怪しいアーケードだともっと安いかも。

がっちん　絶対どこの国でも50円の店とか20円の店とかありそう。

アナーキャー　駄菓子屋っぽい店で（笑）。

キャサ夫　このあいだ、台湾の人が8万使ったって言ってたから日本の1ゲーム100円にしたら4～5倍ぐらいと考えてもなかなか使っているんじゃないかな。

アナーキャー　あっちどう？　レベル高い？

キャサ夫　高いですよ、理にかなってる。

アナーキャー　お金かけてるってこと？

キャサ夫　いや、おれすげえ考え方変わったから、台湾から帰ってきて。待ちが強ええどうのこうの言うより、待ちとか崩そうと思えば崩せるでしょ。

がっちん　最初見て「くそ待ちかな」と思っていたら「ぼうすげえな」と。

アナーキャー　何？　思考パターンが違うとか。

キャサ夫　ってゆうか、待つときのスタイルが違うんですよ。日本ではしゃがんで待っているだけなんだけど、台湾ではしゃがんだままで近くでも移動するんです。これの利点が投げられないからなんですよ。

　そういうのを考えていくと2.1もそうですけど、肘などのよろめきからの回復がなんで早くなったのか、とゆうのは、きついからという理由なのと同じでずっとしゃがみダッシュでいれば絶対投げられないんです。そういうのがすごい理にかなっていて、すげえ勉強になった。

　日本に戻ってきて、みんなが、待ちだ待ちだとかいう奴がいてもそんなには悔しくなくなった。台湾に行く前だったら、かなりむかつくものがあったけど、台湾に比べたらと思うようになった。だって完璧にまるめこまれますもん。すげえ待ちでむかついて近寄っていくと、ガンガン攻めてきてこっちは何もできないって状況になってしまいますから。このあいだの全国大会でも台湾アキラ見てしびれた人けっこういるんじゃないですかね。

アナーキャー　これからはこれだみたいな？

キャサ夫　ん、まあびっくりしますもんあれ。

アナーキャー　そんな違う？

キャサ夫　エクセレントだよだって。

アナーキャー　見たの？　それ。

GYU　私は現地で。

アナーキャー　やっぱ、そうとう違う？

GYU　ぜんぜん違いますね。

SHO　最終形だよ、あれ。

GYU　しゃがんで移動しているだけだったら、できますけど、中段出した瞬間パッと立つんですよ。

SHO　全国大会で見たんですけど、3人いた中のアキラがすごい強かったんですけど。

　すごいんですよ、なんであれガードできるって感じで。

アナーキャー　向こうの大会で優勝した人とか来てたの？

キャサ夫　いや、1位と2位はなんか兵隊さんらしくて、国外に出れないらしいんですよ。

アナーキャー　じゃあまだ、上がいるんだ。

キャサ夫　GYUに勝ったラウなんですよ。

アナーキャー　台湾で優勝した奴？

キャサ夫　ええ。

GYU　おれ一回も勝てなくて、あげくのはてに、その軍団にいろいろ教えてもらっちゃったりして（笑）。

アナーキャー　そんなにレベル高い？

キャサ夫　台湾スペシャルとかもありますからねえ。

アナーキャー　何だよそれ。

SHO　進歩里勝、しゃがみダッシュ猛虎なんですけど、対アキラのときだけ回された方が相手方向＋下Kと入力すると相手を吸い寄せるようなキックが出て返せるといったものです。

キャサ夫　あと、アキラ対アキラでやってて、台湾の奴が進歩里膀でクルっと回されたんですよ。そしたら膝を出してて、回した方がしゃがみダッシュ猛虎か鉄山出していたらその膝が当たってたんですけど、回した日本の人が知らなくて、みんな笑っているということがあったんですよ。

がっちん　膝で防御体制ができているっていうもので、進歩里誇やられて、みんな何やってんだあいつと思ったけど、ちゃんと意味があったということなんです。

アナーキャー　ちゃんと考えてやってると。

キャサ夫　進歩里膀で回した奴がダッシュ猛虎失敗して、しゃがみパンチとかやってて、そこで膝やってて、猛虎くらってたけど。

がっちん　あの状況で膝を出すってことがすごいっすよねえ。

アナーキャー　頭がいいねえ。

キャサ夫　ほんとに頭がいいですよ。

アナーキャー　お金以上に頭を使っているわけだ。

キャサ夫　メストが売っているんですよ。中国語で。

アナーキャー　えっ、もう出ているの？

キャサ夫　いや2ヵ月遅れで出ているらしいんですよ。で日本語版が1ヵ月で出ているんですよ。やっぱり台湾だけだと辛いからメストとかを見るらしいんですけど、2ヵ月遅れだと情報が遅れているから、日本語版を読んで勉強しているらしい。

アナーキャー　アジアの方ってすごいねえ。

キャサ夫　アジアといえば、セガさんもシンガポールとかに、あれっシンガポールってアーケードだめなんだっけ？

MAN　しらない！

アナーキャー　法律厳しい国だけどね。

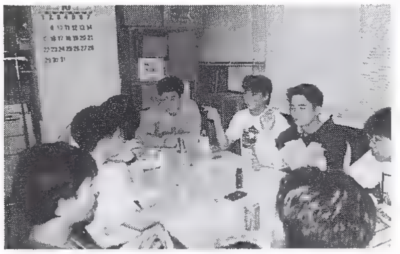
キャサ夫　何かアーケードやるとか何度か聞いたんですけど、直営が中国とかにもあるらしいんですよ。

ノリック　アジアだけじゃなくアメリカとかヨーロッパはどうなんですか？

キャサ夫　ぜんぜんダメらしいっすよ。

アナーキャー　このあいだ、おれの知り合いが、イギリスに行ってきて、バーチャ2は一台も見なかったって。1はあったらしいんだけど、どうも日本から中古で流れこんでたらしく、来年あたりは向こうで2が大ヒットするかもね。

GYU　このあいだニューヨークの人からお便りもらったんですけど、あっちの状況とか写真入りで見たんですけど、かなりレベルが低いらしくて、しかも他の格闘ゲームの影響で、投げとか使うとチキンとかいって射殺されちゃうとか書いてあるんですよ（笑）



SHO　大丈夫かよ？

アナーキャー　アメリカ、しゃれになってねえぞ。

GYU　スタンディング筐体ですしね。変なアキラとかのイラストとか書いてある。

キャサ夫　ボタンの並びが違ったり、あとボタンがすごくデカいらしい。

N.O　某圧力センサー付の格闘ゲームみたいな。

GYU　鉄山靠だせないね。あと崩撃雲身双虎掌もか。

アナーキャー　同時押しできないね。

キャサ夫　ボタンの並びも左からK、P、Gだったかな。

アナーキャー　左利きだからかな（笑）？

SHO　小指でガードして、薬指でパンチして、中指でキック…気が狂いそう（笑）。

キャサ夫　あと、台湾なんかでは、二人ともパーフェクトでドローになることもあるし。

アナーキャー　えっ何で？

キャサ夫　どっちも攻めあぐんで。よくほんとの格闘技とかでずーっと仁王立ちして相手のスキをうかがって動けないとかあるけど。

アナーキャー　けど、はたから見てて、うまいんだかへたなんだかわかんないね。

がっちん　わかりにくいですね（笑）。

SHO　話は変わるけど、けっきょく台湾は、究極論を素直にやっているだけなんですよ。だって日本って、なんか変なのあるでしょ。

アナーキャー　ああ、精神論的な？

SHO　ええ。待ちがなんだらとかいっても、実際強いじゃないですか。

アナーキャー　ドライに割り切っちゃってるわけね。

SHO　そうなんじゃないで

すかね

キャサ夫　それにしても、狙ったものきめてくるし　自動でやる奴とかいないから

アナーキャー　知らないんじゃなくてやらないの？

キャサ夫　やらない、やらない。㋘屋戦のときもおれが、さんざんやつら台湾陣は、強いよって言ってたんですけど、だれも信じてくれなくて、しかも㋘屋戦のときは手を抜いていたみたいで、それで全国大会のそのアキラ見てみんなしびれていて…。

アナーキャー　すごいね。

がっちん　日本人が負けたのは残念だけど。まあキャサ夫が勝てたけど。

SHO　キャサ夫が負けてたら、たぶん優勝でしょう。

キャサ夫　あれは余裕で優勝できるよ。

SHO　キャサ夫がカゲで勝てなければ、まあ事実上3人アキラが入賞になったわけですけど。それでも台湾の人が優勝だと思うよ。

アナーキャー　群を抜いていると。

SHO　キャサ夫が勝ったのでさえ、オレは信じられなかったすよ、目の前で見ていたけど。



キャサ夫　でも、起き上がり無敵を知らないっていう台湾の穴があるんですよ（笑）。

アナーキャー　やっぱそれゲーメストを読んでないんじゃないの？

GYU　あのころはまだ出てないんじゃないの？

アナーキャー　じゃあ今ごろ発売かな？

SHO　もう勝てねえ（笑）。

キャサ夫　あと台湾って、当て身パンチとか出さないし。

SHO　そうだね、ぜんぜん見なかったねえ。そう言えば当て身自体見なかったよ。

キャサ夫　そう、おれやたら当て身されたよ。

アナーキャー　台湾ではキャラとかは、どんな割合だったの？

がっちん　押しの強いキャラに固まってたかなって感じですか

キャサ夫　アキラが6割ぐらいでラウが2割、カゲが1割ぐらいだったかな。

アナーキャー　カゲ、いないも同然かい？（笑）

キャサ夫　ウルフ、ジェフリーとか使うと、もうキャラクター選んだだけですごい歓声が湧くんですよ（笑）。うわーって、何盛り上がってんだよって思ってて、やってみたら勝てねえ、勝てねえ（笑）。

がっちん　逆にそれで勝つ気かいって言わんはかりな。

キャサ夫　だからもし、ブンと柏が行ったら常に歓声湧きますよ。

アナーキャー　ジャッキー、サラはいないの？

キャサ夫　ほとんどいない。

がっちん　いたけど一人か二人だよね。

キャサ夫　しかも弱い（笑）。

がっちん　キャラが好きで選んでるっぽいですよ。

キャサ夫　まあどこの国にもキャラを愛する人がいるし。

SHO　それって、うまい奴ばっかりじゃなかったの？

キャサ夫　いや、違うよ。とりあえずみんなしゃがみダッシュしているから、おれもやるかって感じで、中段蹴りとか食らってるし（笑）。6割ぐらいはそんな感じだよね。

がっちん　でも、アキラとラウやばいよ。

キャサ夫　50人組手とかやったじゃない、オレ。

がっちん　もう、違うキャラ選んで余裕ないよね。

キャサ夫　もう真剣に全部カゲやらなきゃ具合悪いっていう。

GYU　ラウも立ち斜上とかキッチリ使ってきますよね。

がっちん　バリバリくるよ。

GYU　おれがやった変なラウで、開幕にバック転やるやついたじゃないですか。あいつぐらいですよね、ラウっぽくないのは。

アナーキャー　台湾に行ったときって、日本から来るよっていうような告知はしてあったの？

キャサ夫　すごいらしいですよ、新聞の一面を使ったらしいって。

アナーキャー　へえー、すごいね。

がっちん　プロフィールとか書いてあって（笑）。

キャサ夫　出身地から身長、体重まで（笑）。

がっちん　しかもすげえ間違っているんだよね（笑）。

キャサ夫　誤植だらけ（笑）。

アナーキャー　まあ、うちも人のこと言えないけど。ゲーメストで1ページ載せただけなのに、向こうはもっとすごかったと。

がっちん　ノリがいいっすよねえ、台湾って。オレ達がやったプレイってのは台湾の人もできるんだけど、いちおう湧いてくれると。

キャサ夫　最初、台北のゲーセンでジェフリーで20連勝ぐらいしたんですよ。やっぱ動きが違うから何だ何だみたいな感じでバーって人が集まってきて、大丈夫かこれ、みたいなことがあって（笑）。で何か言ってきたんですよ、何言ってるかわかんなかったけど。

で通訳してもらったら「時間の使い方がうまいですね」とかワケわかんないこと言ってきたらしくて（笑）、それを3人で考えたら、たぶんちゃんと時間内にKOするからじゃねえかと。

アナーキャー　通訳の人が間違えているとかって可能性はないの？

がっちん　添乗員の台湾人が通訳なんですけど、バーチャを知らないから、たぶんうまく訳してないと思うんですよ。

アナーキャー　多分向こうのバーチャ用語とかも一般人が聞いてもわかんないんだろうね。

GYU　斜下Ⓟとかなんて言っているのかね？

がっちん　安定してんな！コラー！とか（笑）。

アナーキャー　日本人だってバーチャやってなきゃわかんないよ。

GYU　ラウとかは日本人と同じような攻め方をするんですけど、アキラはぜんぜん違うんでショックを受けましたね。

アナーキャー　そんなに違うんだ？

GYU　なんか躍歩で突っ込んで行くのがバカバカらしくなってきましたね、最初。みんな投げ主体だから、隙あらば。

キャサ夫　無駄が多いからだよ。無駄がぜんぜんないじゃん向こう。

GYU　うーん、それがなんかすげえって。

SHO　適当さがぜんぜんないっすよ、だからエクセレントとか多かったじゃん。自分も隙を見せないし、技を食らわないし、で投げる状態ならば100パーセント投げに来ると。

がっちん　で、やられている方も、どういう意図で向こうが狙ってきているのかがわかるんですよ。実はそれを狙ってたの？ふーん、てなことがすごいわかるんですよ。

アナーキャー　わかっていてもキツい？

がっちん　キツいっすね、やっぱり。そりゃ単発なら100パーセント読んでてなんとかなるってことはあるけど、次から次へとどんどんくるわけじゃないですか。それをすべて読むってことは、ちょっと無理なんじゃないですかね。

アナーキャー　ふーん。でもやってて楽しいんだ？

がっちん　楽しいっすよ。こっちもあのスタイルでいけばおもしろい。

アナーキャー　へー、いいねえ。

GYU　でも、時間の使い方とかの観念が日本と違うから、こっちで向こうの闘い方を広めるのは無理かなってゆうのがあると思いますよ。

キャサ夫　でも、この間の台湾のスタイルとか見て、日本人が頭使ってああゆうの取り入れたら日本のほうが絶対強いっすよ。離れているとすげえ具合悪くてぜんぜん近づける余地がないんですけど、いったん近づくと、もらったっていうノリなんですよ。日本人は接近すればそうゆう感じに闘える人がいっぱいいるから、近づくまでの要領がわかんないだけで、それで台湾っぽいスタイルを入れればぜんぜん日本人の方が強いと思います。

最近ゲーセンとかでしゃがみダッシュの練習している奴とかいますし。でも中段蹴り食らうけど。（笑）

SHO　むこう具合悪いっすよ、すげえびっくり。おれも大会を見てましたけど、しゃがみダッシュしているから、中段蹴り出せばいいじゃんとか思っていたんですけど、ガードするんですよ。

がっちん　しゃがんでいるんですけど、絶対当たらないんですよ。

アナーキャー　誘っているの？

がっちん　そうなんすかねえ。

キャサ夫　誘ってる、誘ってる。

がっちん　躍歩とか、見てガードするんすよ。

キャサ夫　中段蹴りとか、当て身で取っちゃえばいいんだけど、当て身で取っちゃったらそこで終わりですから、投げか中段の二択に持っていく方がぜんぜん有利なんですよ。

アナーキャー　へえ、考えてるねえ。

キャサ夫　すごい考えてる。で、台湾の人にこれを全部説明したら、えっ、そうなんですかとか言われそうなんですけど。実は何も考えてないかもしれない。でも、あれは感動した。ツアーのときすごい

MEST WRITER TALK LIVE

話したかったんだけど…。
アナーキャー　えっ、話できなかったの？
キャサ夫　通訳がいないから。
アナーキャー　筆談かなんかでやればよかったのに。
キャサ夫　日本語を完璧に話す人とかいるにはいたんだけど、時間がなかったんで、添乗員の方もどういうツアーかってことがわかってなくって、「早くメシ行こ」、「メシ」って。メシよりもうちょっととってノリがあっても「メシ、メシ」とか言ってて（笑）。
がっちん　でも、台湾のプレイヤーや店員さんとしゃべれたなら、すげえおもしろいなあって思いますね。バーチャのこと、すげえ知っているんじゃないですかね。すぐライターになれる（笑）。
アナーキャー　台湾現地特派員だ（笑）。
キャサ夫　日本に台湾人いっぱい来てそこら辺でやっても、自動とかでやられるより納得いくんじゃないかな？
　言葉とかが通じたとしても、「待ちだー」としか言えないから、そんなのは潰しちゃえばいいじゃんで終わっちゃうから。でもとりあえずⓅⒼとか、当て身とかでやられたら、おまえ何も考えてねえじゃねえか、とか言ってどんどん続いていっちゃうけど。
アナーキャー　すごいね。

また日本

キャサ夫　で、話はすげえ戻るけど、バーチャのおもしろい所は地域別で闘い方のスタイルがすごいあるんですよ。
アナーキャー　京都とか？
キャサ夫　うん、まあ京都もだけど。
SHO　日本だけでもそうとうありますよ。
アナーキャー　町田と新宿は同じ？
SHO　いや、ちょっと違いますね。
キャサ夫　北海道、東京、関西では、全部違いますね。
アナーキャー　九州は？
キャサ夫　九州はピストンいとーとやっちゃんがすげえ強いから行ったほうがいいよって言ってたけど、㋘屋宅配便で四国に行ったんですよ。で、そのとき九州で一番強いと言われているラウが来てたらしいんですけどね、実は試合見そこねちゃって（笑）。全国大会に来ていた九州の選手は、まあ、普通かなあ。
がっちん　ラウもいたはず。
アナーキャー　じゃあ、そいつが九州・強い。
がっちん　いや、みんなに九州ラウ見に来たんすよとか言ってたら知らないうちに負けちゃったらしくて（笑）。
アナーキャー　ふーん。
がっちん　なんか、九州の方はゴリゴリらしいですよ。まあ見てないからわかんないすけどね、そういうスタイルらしいと。なんか1プレイが基本的に安くて。
キャサ夫　台湾価格（笑）。
SHO　まあ、宅配便で各地のゲーセンに行ったときも言ってましたけど、やっぱ人がいる所が強いですね。
アナーキャー　人数が多い方が？
キャサ夫　最初、四国とかいって、それはなんとかなったんだけど、次の週ぐらいに名古屋に行ったら具合悪くて。
がっちん　名古屋って何も噂を聞いてなかったんですよ。でも、やっぱり大都市だからですかねえ。
SHO　極端な話ですけど、一番弱いと言われている奴でも、そこそこできるって感じですか。
アナーキャー　層が厚いってことかな。台湾は地方としては最強？
がっちん　究極の地方っすよ（笑）。
GYU　強い、強い。
GYU　台湾でキャサ夫に勝った奴のまねをしてみろと言われても、オレにはたぶん無理だし。
がっちん　無理とまでは言わなくても、何をやりたくて、何を狙っているのかがわかればできるはずだよ、絶対に。
キャサ夫　オレが負けた奴は崩撃雲身双虎掌しか狙ってないんですよ、すごいしゃがみダッシュがクソウマで、しゃがみパンチから肘とかやっても、肘を出したときは遥か遠くに行ってて。
がっちん　しゃがみバックダッシュ自体が、投げもくらわないし、肘もくらわないでしょう。
GYU　斜上掌で押されたときにそれを使えとかあったでしょう。でもそれを常に使っていくというのは、ぜんぜん頭になかったですねえ。
がっちん　しゃがみ下がりは、投げくらうじゃん、しゃがむまでの間に。でもしゃがみバックダッシュは投げられないし、当然肘も当たらない、でこっちをサってスカしてホイホイハーってやるからワーって感じで（笑）。
アナーキャー　地方ではどこが強いとかある？
SHO　何だかんだ言っても、関東が強いっすよ。
アナーキャー　東京？
SHO　うん、全体的なレベルはすごい高い。
がっちん　東京で100人組手とかってありますよね。どんな人間が集まっているのかわかんないっすけど、そうとう強い奴が集まりますからねえ、かなり具合悪いと思うっすよ。
アナーキャー　大阪とかのレベルは高かったの？
キャサ夫　大阪は違う意味でレベルが高かった。とりあえず何か出しておけば何とかなるとか、あと千本パンチとか出してきたりして。
アナーキャー　確実に勝ちにくるって感じ？
キャサ夫　有効な技をフル活用するのはいいんですけど、それがやたら多くて。まあ、みんながそうってわけじゃないですが。

2・1

アナーキャー　2・1はインカム的には当たってるらしいじゃない。
キャサ夫　まあ、次の全国大会は2・1ですしね。でも、2の方がいいって人もけっこういますよ、ラウだってそうでしょう？カゲだって…人口減っちゃうでしょう（笑）。
がっちん　静岡での100人組手でも、変な言い方をすればキャサ夫がいかにごまかしてやってたってのがわかるんですよ。しゃがみパンチⓅⓀできざみつつみたいな感じで。見ていて苦労しているなってゆうのが（笑）。まあ、2・1のキャサ夫ってあんま見たことないんですけど。
キャサ夫　いやあ、けっこう台湾入ってるよ（笑）。スカし待ち。
アナーキャー　えっ、どういうの？
キャサ夫　台湾ってのは基本的にスカし待ちなんですよ。で日本ではスカし待ちってゆうのが嫌われているんですが。
　でも、2・1のカゲはそうやんないと勝てないんですよ。
SHO　うん、勝てないねえ。
キャサ夫　だから嫌われるのやだから隠れてやってんですよ（笑）
アナーキャー　苦労しているんだねえ。
キャサ夫　この間のセガさんのインタビューでも言ってたけど、サラとかジャッキーでⓅⓀからドカーン！マッ！ドカーン！てのも納得いかなかったからⓅⓀで倒れないようになったとかわかるんですけど…。
SHO　サマー！ドカーン！とかもね（笑）。
キャサ夫　スプラッシュやジャイアントスイングくらったという比じゃないもんねえ。
がっちん　サマーでも、誘ってとかだったら、ホオっとか思うんだけどね。
SHO　サマー一発で終わりますからねえ。
がっちん　やっぱ見てわかんないしね、苦し紛れのサマーも結果は同じだし。（笑）
C・LAN　ちぃーす！
（遅刻したC-LANが登場）
アナーキャー　やあやあ、ほんの1時間40分前に始まったばっかりですから気にしないでください（怒）。じゃあC-LANさんにもみなさんに聞いたことをざあっと答えてもらいましょうか。じゃあまずバーチャ2にハマった理由から。
C・LAN　うーん、何ですかねえ、見た目ですか。
アナーキャー　絵が奇麗と。C-LANさんは1のときからやってたんですよねえ。
C・LAN　ええ、でも1のときは担当いないから、どうですかねえ？みたいに言われてなんですけどね。2もその流れもありますけど、ロケで見たときに衝撃を受けましてね。
アナーキャー　絵的な衝撃を受けたと。じゃあジャッキーを使ったというのは？
C・LAN　前に使ってたからなんですけど。それは1で余ってたからなんですが…。
アナーキャー　じゃあ別に金髪が好きだからってわけじゃなかったんですね。
C・LAN　もともとはそうじゃなかったんですけどね。
アナーキャー　じゃあ、最後に3に向けて、何かありますか？
C・LAN　ジャッキーに、いてほしいってことですかね。
アナーキャー　ジャッキーは妹を取り返したら帰っちゃっていいんですよね？
C・LAN　とりあえず、まだみたいだし。
アナーキャー　じゃあジャッキーがいてくれればそれでいいと。
C・LAN　ええ、基本的に。
アナーキャー　ふーん、やっぱり1年近くもやっていると、いろいろな話が出てくるねえ。それじゃあ、夜も更けてきたことだし、次回作のバーチャ3にさらなる期待をしつつ、今日のところはおひらきにしておきますか。みなさんお疲れさまです。



解読不能の会話はこの用語を覚えればバッチリ

The technical terms of V F 2

バーチャ用語集

あ行

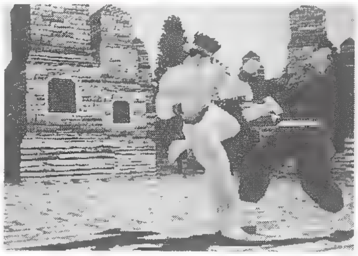
●味見

様子を見ること。開幕からメインキャラで乱入せずに、サブキャラで乱入したりするのを味見という。

●居合い蹴り

蹴りをⒼキャンセルして行なっているのにもかかわらず当たり判定を持つ蹴り。Ⓚボタンを押してから12フレームでⒼキャンセルで成功する。

この居合い蹴りを使用した空中コンボは非常にマニアック。一度は決めてみよう。



判定は生蹴りと同じだが、技のスキはほとんどない。

●「うぇ～い！」

平成7年9月24日に行なわれたセガのマキシマムバトルで一躍有名になった。

某紙によると大技が決まるたびにこのかけ声が出るそうだが、実際のところはどのタイミングでもOK。一種の景気づけのようなもの。

●オッイエー講座受けてない

ラウの空中コンボで、オッイエーを食らったあとのダウン攻撃を誤った横転やヘッドスプリングでさらに食らってしまうこと。

ほんとうに間違って食らったならいいが、かわす横転のやり方を知らないと毎回ハマる。その場合は「オッイエーの横転講座」を受ける必要がある。



オッイエーのあとは遠くへ離れるように転がる。

か行

●かしわま

柏ジェフリー氏が頻繁に見せる動き。素早く細かい前後ダッシュで、相手との間合いを測り一気にホバースプラッシュで決めてくる。

初～中級者が真似て行なうと、上手いプレイヤーのように見えるが、次第に下がるだけの謎の動きになるので注意しよう。

なお、ここから派生して台湾ステップを「しゃがみかしわま」と呼ぶ場合もある。

●具合悪い

相手の大技をくらってしまった場合によく使われる。ただし、細かい限定はされておらず、相手のプレイスタイル（とくに持ちプレイ）や妙な動き、技を失敗したとき、はたまたレバーやボタンの調子が悪いときにも使用する。

例…具合悪ィぞあいつー！

●起き上がり～

～には技名が入る。起き上がりのときのみ出せる起き上がり蹴りとは違う。起き上がり猛虎や起き上がりアッパーが強い。次項の起き上がり無敵後に行なうのが普通。

起き上がり猛虎はアキラ使い必要不可欠。



●起き上がり無敵

起き上がり中にレバーを下に入れることにより、起き上がるキャラのやられ判定を大幅に遅らせること。現在では対戦の基本テクニックになりつつある。通常のタイミングで技を重ねにいくとイタイ目に遭うぞ。



無敵というよりは、ゆっくりと起き上がるイメージ。

●○○組み手

○○には人数が入る。鉄人が行なう百人組み手が有名。

●くらうかい～

主に相手のずうずうしいダウン攻撃に対して発する言葉。苦し紛れの大技に対してでも構わない。

プレイヤー本人が気づいていなかったら周りの人間が言ってあげよう。

例…そんなもんくらうかい～

さ行

●ジャイアントロボ

アキラの八門開打のこと。あのお世辞にも滑らかとは言い難い動きが、ロボットのように見えることから名付けられたらしい。

●千本パンチ

禁断のハメ技。簡単に言うとⓅⓀをⒼキャンセルして立ちパンチを当て続けること。良い子は危険だから絶対に真似しないように。



千本パンチは立ちガードしただけでもしゃがめない。もちろん使用禁止だ。

た行

●大会仕様

勝つための究極スタイル。普段はある程度、勝ちだけにはこだわっていないが、こと大会であれば結果がすべてという信念から生まれてくる。多少待ち気味になるのが特徴。

●台湾～

キャサ夫の台湾対戦ツアー、マキシマムバトルで有名になった、台湾プレイヤーが行なっていた動き。例を挙げると台湾ステップや台湾キックなどがある。

台湾ステップとは、前後の素早いしゃがみダッシュのこと。常にしゃがんだ状態で前後に間合いをとり、投げや大技をたやすく決めてくる。



常にしゃがんだ状態がポイントの台湾ステップ。

台湾キックは、進歩里膀で投げられたアキラが地旋腿を出すことにより猛虎硬爬山・鉄山靠に勝てる現象。アキラの同キャラ対戦のみだが絶大な威力を発揮する。



進歩里膀で背後をとられても…



猛虎と鉄山靠はくらわない。

The technical terms of V.F.2

●**暖気する**
大会開始までの待ち時間で対戦台で肩ならしすること。単なるウォーミングアップと言ったほうがわかりやすいか。やはり、大会はなかなか本来の力が出し切れないもの。暖気は重要な行動だ。

●**チームバトル**
バーチャに限らないが、対戦大会で行なわれる団体戦のこと。3on3などがよく行なわれ通常は勝ち抜き戦である。

●**鉄人**
セガAM店舗グループとプロモーション部公認のスーパープレイヤーたちで、バーチャファイターへの貢献度などすべてを考慮して認定されている。全員の名前を挙げると、新宿ジャッキー、池袋サラ、ブンブン丸、柏ジェフリー、K・K雪風、キャサ夫の各氏。不定期ではあるが、鉄人は各地で百人組み手のイベントを催しているので、対戦したいプレイヤーは積極的に参加してみよう。
また、今回マキシムバトルで優勝した古川君も鉄人の仲間入りを果たした。

●**テンイチ**
バーチャファイター2・1をテンイチと呼ぶ。地域によっては、そのままニィテンイチと呼ぶところもある。
ちなみに、ラーメンのおいしさとは何の関係もない。


現在の主流は2・1になりつつある。

●**とりあえず○○でしょ**
バーチャで一般的に強いと言われる技を「とりあえず」出すときに使う。
たしかに、すべての技に対して間合いやタイミングを見切り、確実な有効打を送るのは難しい。そんなときは、とりあえず○○でしょ。太い声で言うとさらに良い。
例…とりあえず躍歩でしょー


とりあえずⓅⓀも強い。あくまでもとりあえず。

は行

●**VSシティ**
バーチャストライカーで初お目見えした筐体。対戦を意識した造りになっており、バーチャファイターであれば相手に与えたダメージが筐体上部にあるLEDに表示されたり、勝ち抜いた人数も表示される。

●**ファジィガード**
ファジィという言葉自体は現在使用されなくなった。さて、どのようなガードかと言うとローキックをⒼキャンセルをしてから立ちガードすることをファジィガードと呼ぶ。
使いどころは投げか中段攻撃かの2択をせめられたときが有効。まずローキックが出るので相手の投げは成立しない。その後そのままローキックをキャンセルするので、相手の中段攻撃も立ちガードできる。
投げ技は一瞬で成立するが、中段攻撃は攻撃発生時間が設けられてあるので、その前に立ちガードが間に合うことを利用している。
ただし、現在ではしゃがみバックダッシュで投げと中段攻撃をかわすディフェンスがメジャーになっているので、使用しているプレイヤーは少なくなった。
なお、このガードはマキシマムバトルの覇者を輩出した京都の対戦軍団が編み出したもの。

●**プル○○**
Ⓖボタンを連打してプルプルすること。○○にはキャラ名が入る。プルサラあたりはゴロが良い。

●**ホバースプラッシュ**
しゃがみダッシュからのスプラッシュマウンテンのこと。コマンドの関係上可能な技でジェフリー使いの必須事項となっている。もちろん、ウルフのS、S、D、でもできるが、こちらのほうはあまり見られない。


この距離からでもホバーして…


ボーッと持ち上げる。恐るべし。

ま行

●**もーこジュース**
マキシマムバトルのスポンサーであるアサヒから発売されているプロテインスポーツドリンクのこと。アキラが豪快に猛虎硬爬山を出していることからこう呼ばれている。



これがウワサのモーコジュース。君は飲んだことがあるか!?

や行

●**安い○○**
○○にはキャラ名が入り、プレイがセコイときに使われる。
フィニッシュをローキックで削ったり、しゃがみパンチ50万回連打などの行動に引用される。
また、安定との線が非常に引きにくく、大技が決まるのにⓅⓀで安定したりすると安い○○と呼ばれるときがある。


天地頭落も前ダッシュすれば、1フレーム投げ。

わ行

●**1フレーム投げ**
相手を投げるのにコマンドが1動作しか必要のない投げを1フレーム投げと呼ぶ。広い意味で「一番簡単な投げコマンド」とも解釈できる。
また、コマンド自体は違っても前ダッシュのあとであれば、1フレーム投げになる投げ技もある。
例を挙げると、ニーストライク、天地頭落、しゃがみダッシュであればスプラッシュも1フレーム投げと言える。

知識に勝る戦力はなし

1年に凝縮された重み…そしてこれからも…

バーチャファイター2の大いなる軌跡

バーチャファイター2小史

24キロヘルツ。そのモニタは何を映し出して来たのだろう。

月	攻防テクニック	セガ イベント
`94年11月末	外門トラップ発見	バーチャファイター2正式発売
12月	座盤鉄投げ発見される	12/15 AM2研カップ
`95年1月	アキラスペシャル（崩撃雲身双虎掌）を出せる人が現れはじめる	1/15〜16 エターナルバトル大会関東大会
2月	しゃがPすかしパワーボム ラウ、ジェフリーのカラーによる性能差発見	2/15 エターナルバトル 2/22〜23 AOUショー
3月	よろけの回復	
4月	しゃがP→PKの普及	
5月		5/13 キャサ夫の百人組み手 1st

月	攻防テクニック	セガ イベント
6月	千本パンチ発見 起き上がり無敵の攻防が広まる ラウ斜上対策完成か？	6/4 柏ジェフリー百人組み手 6/10 池サラ百人組み手 6/17 ブンブン丸百人組み手
7月	居合い蹴りの謎解明	7/8 新宿ジャッキー百人組み手 7/16 柏ジェフリー百人組み手2nd 7/22 ブンブン丸百人組み手2nd 7/29 キャサ夫百人組み手2nd 7/29 K、K雪風百人組み手 7月末 VF2・1出回り出す
8月		8/23 マキシマムバトル関東大会 8/24〜27 キャサ夫の台湾ツアー
9月	台湾よりしゃがみクイック主体の攻め方、及び「しんぽりもーこよけーるキック」が輸入される	9/15 池サラ百人組み手2nd 9/15 ブンブン丸スーパー百人組み手 9/17 キャサ夫スーパー百人組み手 9/23〜24 マキシマムバトル

VF2発売から約1年が経つ。…プレイヤーたちのあくなき探究心と不断の努力によって、模索の中からいくつもの真理が究明されてきた。

新たな対戦テクニックはやがて攻防の常識を変化させ、いくつもの闘いのドラマを生み出したりもしてきた。

プレイヤーたちの狂気ともいえる執着と溺愛を推進力として、現在まで進化発展を続けてきたVF2。その一年──そう、たったの一年である──の歴史を振り返ってみたい。

黎命・混屯期

'94年11月～12月

遂にVF2が世に登場する。期待と前評判の高さもあり、入荷されたアーケードでは軒並み黒山の人だかりができていた。

まだ完全に手探りの状態で、VF1の常識を押しつけるか、新技を出して満足するか、あるいはバーチャの世界に初めて身を投ずる……当然ではあるがまだ闘い方はよくわかっていない状態であった。

そんな中で、Ⓚキャンセルによるアキラの「外門トラップ」、「座盤鉄投げ」は発見されていた。通称アキラスペシャルはその存在はプレイヤー間で噂されていたが、自在に出せる人はおろか、コマンドすら不明確な状態であった。

変遷期

'95年1月～3月

1月15日～16日に行なわれた、「エターナルバトル関東大会」では、すでにアキラスペシャルを自在に出せるプレイヤーが出現し始めていた。街中で盛んに練習風景が見られたのもこの頃からである。

「エターナルバトル」の開催に伴い、しゃがみⓅをすかして次の行動を止めたり、パワーボムで投げるという細かい戦略が充実してきた。ほかに「ラウとジェフリーのカラーによる性能差の違い」がわかり、2Pラウを優先的に選ぶ人間はほとんどいなくなった。

●ラウよろけ後の追い打ちの推移

〈斜下掌で浮かせて空中コンボ〉
↓
(よろけの回復発見される)
↓
〈斜下掌は入らない。ⓅⓅⓀか?〉
↓
(立ち斜上掌が発見される)
↓
〈斜上掌で浮かせて空中コンボ〉
↓
(よろけの回復技術高まる)
↓
〈斜上掌も入らない。ⓅⓅⓀ?〉
↓
(状況によっては斜上掌が入ることが発覚)
↓
〈浮かなくてもいいから斜上掌でいく。ⓅⓅⓀ安定。投げなど〉

1994——1995

2月22、23の両日に行なわれたAOUショーでは、現在の主流である「VF2・1」の原型と思われるAOUバージョンなるものが出展されていた。QBが連続でできなかったり、カウンター時の浮く高さなどに変更が見られ、コマンドでデュラルを使用することができた。ショー直後に、このバージョンが発売されるとの噂が上がったが、結局セガ側にそれらしい動きは見られず、人々の記憶から忘れられた頃にVF2・1が登場することになるのである。

そしてその後の攻防に多大な変化を及ぼす一大発見があったのもこの頃である。それは「よろけの回復」だ。これは特にラウの闘い方を大きく変えた。よろめかせた後に斜下掌は入らないため、ⓅⓅⓀを入れるのがセオリーとなりつつあった。

それとほぼ同時に飛び込んできたのが「立ち斜上掌」。入力の難しさもあって、当初は実戦で使いこなすプレイヤーは少なく、街中でやみくもに突進するラウの姿が見られる。アキラスペシャル時代の再来を思わせる光景であった。

時を待たずして、よろかした後に斜上掌も入らないことがわかったが、それでも強力な武器であることに変わりはない。ラウの基本は斜下Ⓟから斜上Ⓟの時代へと推移していった。

●孤延落後の追い打ちの推移

〈孤延落→飛鳥〉
↓
〈孤延落→落刀返り→散弾裏蹴り〉
↓
〈孤延落→浮身膝蹴り→流影脚〉
↓
〈孤延落→浮身膝蹴り→散弾裏蹴り〉
↓
〈孤延落→浮身膝蹴り→Ⓟ→散弾裏蹴り〉

成熟期

'95年4月～7月

実は3月までには、現在から見ても、対戦の基礎となる知識やテクニックは大半が出揃っていたといえる。依然人気・インカム面ではトップに君臨していたが、この頃には一応の落ち着きをみせた。

新たにわかったテクニックとしては「カウンターしゃがみⓅからのⓅがつながる」ことがある。知識としてはこの少し前からあったのだが、実戦で使うプレイヤーが現れはじめたのはこの頃である。

セガ公認のVF2鉄人による「100人組み手」がキャサ夫を皮切りに行なわれ、現在も好評を博している。

そして「千本パンチ」がわかったのもこの時期である。前出のアキラスペシャル、立ち斜上ほどではないにしろ、アキラやカゲでボタンをリズミカルにこするプレイヤーの姿が見られた。

技術面ではこのほかにアキラ、ジャッキーの「居合蹴り」や自動二択に対する「ファジイガード」などが定着したが、さすがに成熟してきただけあってか、革新的な発見は少なかった時代であるといえる。

安定期

'95年8月～

7月末からぽつぽつと「VF2・1」が出回り始めた。戦略性を大きく変える変更点にプレイヤーたちは当初は難色を示していた。しかし出回りがよくなるにつれて、少しずつ世に浸透していき、11月現在ではVF2・1のほうが多くなりつつある。かといってVF2が衰退したわけでもなく、幸か不幸か両バージョンがうまく棲み分けた状況下にある。

テクニック的なことでは、「キャサ夫といく台湾ツアー」で台湾での技術が輸入された。

一つが、しゃがみ状態をメインとしたスタイルである。国内でもしゃがみダッシュを効果的に駆使するプレイヤーではいたが、台湾では基本がしゃがみ状態。前後の移動もしゃがみダッシュですべて行なうという徹底したしゃがみ指向で日本のプレイヤーたちに多大な衝撃と影響を与えた。ほかにアキラの〝進歩里膀・猛虎硬爬山〟を同キャラでのみ返せる方法もわかった。

こうして現在に至っているVF2だが、決して闘いが終わったわけではない。これからも、VF2に魅入られたプレイヤーたちは決してこのゲームをやめることはないだろう………新たなるセガからの刺客──VF3が送り込まれてくるまでは…。

EDITER'S NOTE

●バーチャムックも、1から数えてもう4冊目。私としてはバーチャ初担当。実は企画スタートから完成まで4カ月もかかってます。どうでしょうか?(アナーキャー松井)

●VF2が発売されてはや1年…。今年はこのゲームを中心に業界全体が動いていたような気がする。来年はVF3を中心に世界は回るか?乞う御期待って感じです。(C·L)

●バイの攻略はかなり納得いくものになりました。掣燕掛塔→連環転身脚は特に自信作。Act 1で公開済みだけど今だに愛用してくれる人も多いと聞く。ありがとう(N. O)

●ACT 3はキャラごとの連携を止めることに重点を置きました。対ラウ戦を極めるのは一番最後になると思いますが参考にしてね。わかるとおもしろいよ。(がっちん)

●ふう、これで一応区切りがついたわけですが、連続技で載せられなかったものを少しね。Rニー→サマーとDJ→PPDJがそう。何かまだありそうだなぁ。(K-TAN)

●ズ~ン、ベキバキドカ~ン。ジェフリーの技には一発で人を死に追い込めそうな技が多い。だから僕は好きである。コンボ○○○ナをよろしく。(マン・ザ・サタンシャーク)

●プレイしてるときも、原稿書いてるときも、ずっと自問自答し続けてきた。「本当に俺なんかがウルフ担当でいいのか?」とりあえず何とかなったかな? (ギィ)

●VF 2の発売日は94'11月29日。この日は私がライターになった日でもあります。もちろんVFが初仕事。それにしてもVF 2には長く遊ばせてもらいました。感謝/GYU

●ども、キャサ夫です。最近、若干忙しくてバーチャをやっていません。しかし、VF3に向けて今後も更に強くなる様考えています。VF3ムックも楽しみに…

●今回リオンの記事を書かせてもらいましたが内容にまちがいがないように心がけたつもりです。これからも少年との付き合いは続けたいと思っています。 (SHO)

●最近のバーチャは戦い方のレベルが上がりすぎていて、ついて行けなくなってきた。斜上Ⓟ→斜上Ⓟで勝ってた頃がとても懐かしく思えるのは僕だけ?(ピストンいとー)

●2のデモを初めて見た時、スゲェ興奮した。もちろん舜帝の動きにだ。「こんな華麗な動きで勝てたら…。」と思いつつ現在に至るのだが…。ままなんねぇよ/。(しじみ)

●てんやわんやしているうちに何とか出ましたACT3。2冊もムックを出しているのにまだ書ききれないとは、バーチャってすごいね。 (ジョリー・ボサノバ)

●連続技コーナー、スゴイですね。100当然って感じで、常に逆転の可能性ありな感じ。スゴイといえばセガさんも!! 2週間にも及ぶ撮影取材、お世話になりました。(Norick)

●ソウルフルなジェフリー君カゲでイッパイ修行したけどアキラに負けてシュンとなりサラに修行、リオンに勝って大ジャッキで一杯、酔っぱらう。どう? (カズマ)

VIRTUA FIGHTER2 ACT,3

CONTENTS

■平成7年12月10日　第1版第1刷発行
■平成7年12月15日　第1版第2刷発行
■発行人　加藤　博　■編集人　高橋　己代子
■編集チーフ　猿渡　雅史
■編集スタッフ　松井　雄一
■編集アシスタント　高安　聡／鈴木　規康／吉田　和真
■ライター　GYU…AKIRA／C·LAN…JACKY／K-TAN…SARAH／FRS-N, O…PAI／がっちん…LAU／ぎぃ…WOLF／マン・ザ・サタンシャーク…JEFFRY／キャサ夫…KAGE／しじみ…SHUN／SHO…LION／ピストンいとー…LAU
■デザイン　武州　彦／インフォアート／ミッキー
■製作協力　株式会社セガ・エンタープライゼズ 第2AM研究開発部の皆さま
■発行所　株式会社　新声社
〒101　東京都千代田区神田1-11-4 藤吉ビル
営業部　03(3293)9321
編集部　03(3293)9324
■印刷所　大日本印刷株式会社

雑誌63381-19

ゲーメストムック
バーチャファイター2 ACT3
・
Vol,19

VIRTUA-SERVICE-BU

■キミの心(ハート)にビートナックル！ジャッキー革ジャン予約受付開始！！！



■ついにジャッキー革ジャンが動き出した。製品完成予定は12月中旬の予定だ。気になる価格は49,800円と、ライダースだったら妥当？なところの設定（税込み）で、送料はEの500円。服のサイズは「M」と「L」の2サイズで、カラーは黒のみ。

できあがるのはもうちょっと先になるけど、今回も限定生産で500着ぽっきりの製造となりますので、気合い入れて予約してほしい！

ジャッキー革ジャン　M
定価49800円　送料：E
通販番号：SG-22M

ジャッキー革ジャン　L
定価49800円　送料：E
通販番号：SG-22L



餓狼伝説 2	餓狼伝説スペシャル	スーパーストIIビデオ	龍虎の拳 2	スーパーストIIXビデオ	ワールドヒーローズ2JETビデオ	極上パロディウスビデオ
定価6000円　送料：H	定価7000円　送料：H	定価6800円　送料：H	定価6800円　送料：H	定価7000円　送料：H	定価6500円　送料：H	定価6000円　送料：H
通販番号：GV-2	通販番号：GV-6	通販番号：GV-7	通販番号：GV-8	通販番号：GV-9	通販番号：GV-10	通販番号：GV-11
付録：舞さま扇子	付録：攻略小冊子	付録：屠りの書	付録：攻略小冊子	付録：バルログ貴公子マスク	付録：JETコースター	付録：猫戦艦紙模型



ヴァンパイアビデオ	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94ビデオ	真侍魂ビデオ	バーチャファイター2ビデオ	ヴァンパイアハンタービデオ	餓狼伝説 3 ビデオ	ストリートファイターZEROビデオ
定価6800円　送料：H	定価6500円　送料：H	定価4800円　送料：H	定価4800円　送料：H	定価4800円　送料：H	定価4800円　送料：H	定価4800円　送料：H
通販番号：GV-12	通販番号：GV-13	通販番号：GV-14	通販番号：GV-15	通販番号：GV-17	通販番号：GV-18	通販番号：GV-19
付録：フォボスクラフト	付録：東&紅丸ヅラセット	付録：十兵衛アイパッチ	付録：EXPLANATORY	付録：魔剣しおりん	付録：解説書	付録：解説書



アキラテレカ	ジャッキーテレカ	サラテレカ	ラウテレカ	パイテレカ	ウルフテレカ	ジェフリーテレカ	カゲテレカ	バーチャファイターテレカ	VF2アキラテレカ
定価1200円 送料：A	定価1200円 送料：A	定価1200円 送料：A	定価1200円 送料：A	定価1200円 送料：A	定価1200円 送料：A	定価1200円 送料：A	定価1200円 送料：A	定価1200円 送料：A	定価1200円 送料：A
通販番号：SG-1	通販番号：SG-2	通販番号：SG-3	通販番号：SG-4	通販番号：SG-5	通販番号：SG-6	通販番号：SG-7	通販番号：SG-8	通販番号：SG-9	通販番号：SG-11



VF2ジャッキーテレカ	VF 2 サラテレカ	VF2ラウテレカ	VF2パイテレカ	VF2ウルフテレカ	VF2ジェフリーテレカ	VF2カゲテレカ	VF2シュンテレカ	VF2リオンテレカ	バーチャファイター2テレカ
定価1200円 送料：A	定価1200円 送料：A	定価1200円 送料：A	定価1200円 送料：A	定価1200円 送料：A	定価1200円 送料：A	定価1200円 送料：A	定価1200円 送料：A	定価1200円 送料：A	定価1200円 送料：A
通販番号：SG-12	通販番号：SG-13	通販番号：SG-14	通販番号：SG-15	通販番号：SG-16	通販番号：SG-17	通販番号：SG-18	通販番号：SG-19	通販番号：SG-20	通販番号：SG-21

■読者サービス部通信販売お申し込み方法

○読者サービス部の通信販売は、本誌に付いている郵便払込通知票か、郵便局の払込通知票でお申し込みください。

＊現金書留・銀行振込・電話注文などでのご注文は受け付けておりません。

○ご入金後から、商品のお届けまでに15～25日ほどかかります。

○返品は、お届けの商品が不良品、または配送中の破損以外、基本的には受け付けません。

○価格はすべて税込みです。

○ご注文の際には必ず、住所・氏名・電話番号・商品名・商品番号を、ボールペンなどではっきりとお書きください。

■商品の送料

A　何個でも……………100円
B　2個まで……………100円
　　3個以上……………200円
C　1個なら……………200円
　　2個以上……………400円
D　3個まで……………200円
　　4個以上……………400円
E　何個でも……………500円
F　何個でも……………800円
G　単品発送品…………800円
H　何個でも…無料（サービス）

○複数の商品を注文した場合は、それぞれの商品に設定されている送料の中で、一番高い料金を送ってください。

■ゴールドチケットサービス

○通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封し、住所・氏名・年齢・電話番号を記入した封書で「読者サービス部ゴールドチケット交換」係までお申し込みください。

1▶コインホルダー：10点　2▶ゲレンジャーテレカ：20点　3▶吉崎観音テレカ：20点
4▶システム手帳：40点　5▶ゲーメストプレスTシャツ：50点

郵便振替口座番号：00150-4-98420　株式会社　新声社

■お問い合わせ先：株式会社　新声社　読者サービス部
〒101　東京都千代田区内神田1-11-4
お問い合わせ番号：03-3293-9326

（単品発送品は個別に加算してください）
送料例：ジャッキーテレカ1枚 ……………………100円（A）
バーチャファイター2ビデオ1本 ……………無料（H）
ジャッキー革ジャン1着 ……………………500円（E）

以上の商品を一括注文された場合の送料はEの500円です。
お申し込みに必要な合計の料金は、商品の金額55,800円＋送料500円＝56,300円となります。

バーチャファイター2 Vol.10

平成7年12月10日発行
発行人●加藤 博 編集人●高橋己代子
定価980円



雑誌63381-19 ©SHINSEISHA1995
T1063381190981